Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

INDEKS 338443

CORSAIRS
grarytas

Pearl Jam

Na Horyzoncie:
Diablo 2
Planescape: Torment

Recenzje:
Expendable
Star Wars: Racer

Poradniki:
Baldur's Gate
Silver

Odloty:
Pearl Jam
Szczury i ludzie

LIPIEC 1999 7/99 (27) CENA: 4,90 zł

ISSN 1428-2860
07
9 771428 286079

"SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY"
zbierz liczbę punktów odpowiadającą danej nagrodzie, wypełnij kupon który znajdziesz w pudełku z grą (zaznacz nagrodę i wpisz swój adres) włóż wszystko (punkty i kupon) do koperty i prześlij na podany adres, a my wybraną nagrodę prześlemy pocztą.

PROSTE! CO?

Długopis firmowy 3 pkt

Oryginalny kubek 8 pkt

Unikalna koszulka 12 pkt

Jedna z 4 doskonałych gier do wyboru: TOMB RAIDER UNFINISHED BUSSINESS, DEATHTRAP DUNGEON, FIGHTING FORCE, HEROES II 15 pkt

OPOWIADAJĄ, ŻE ŚMIERĆ NIE ZNA BÓLU...

Użyj najstraszliwszych broni i przetnij przeciwnika na pół.

Działaj szybko i bez litości. Krew wrogów na podłodze oznaczy twą drogę.

Użyj magii i rzucaj śmiertelne zaklęcia, aby przeciwnik zaznał bólu z twej ręki.

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER 2

PC CD

www.mirage.com.pl

MIRAGE

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain: Soul Reaver and related characters are trademarks of Crystal Dynamics. © 1999 Crystal Dynamics. © and Published by Eidos Interactive Limited 1999. All Right Reserved.
Dystrybucja w Polsce: MIRAGE MEDIA s.c.

CRYSTAL DYNAMICS

EIDOS INTERACTIVE

"AUTORYZOWANE SKLEPY": **BRODNICA:** "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel.0-56 697-45-56; **BIAŁYSTOK:** "AMIKOMM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120; **GDAŃSK:** "AMICOMM" ul. Podwale Grodzkie 1 Dworzec PKP GDAŃSK box.333; **ŁOMŻA:** "AMIKOMM" ul. Sikorskiego 126 b tel. 0-86 2169-810; **OLSZTYN:** "CONTRA" ul. Piłsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", **SIEDLCE:** "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; **TOMASZÓW MAZOWIECKI:** "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 724-63-02; **TORUŃ:** "SYSTEM" ul. Wybickiego 47/49 tel.0-56 6551-356 "CD-MEDIA" ul. Prosta 5 tel. 0-56 663-46-01; **WARSZAWA:** MIRAGE MEDIA s.c. "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTONICZNA" przejście podziemne przy G.U.S. 13 skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Al. Niepodległości 0-22 825-91-00 w.107 "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 022 630 29 73 "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Al.Jerozolimskich - vis a vis budynku Uniwersalu) tel. 022 827 07 09 "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; **SIECI SKLEPÓW:** AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, GEANT, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, REAL, TOP 4, VOBIS.

PROSTA DROGA DO INTERNETU

- co daje internet
- sprzęt na początek
- połączenie dial up
- opis usług
- darmowe konta e-mail
- dostawcy usług
- Microsoft Internet Explorer 4.0 — instalacja i konfiguracja
- www
- bookmarki — co to jest i z czym to jeść
- wyszukiwarki
- i jeszcze parę innych drobiazgów

nowy numer już w sprzedaży

magazyn internetowy WWW

http://www-mag.com.pl

Spis treści

Nieruchomości

CD Menu 6-7
Intro 23
Nowości 8-13
Prenumerata 85-86
Skrzynka niekontaktowa 82-84

Na Horyzoncie

Amen: The Awakening 21
Diablo 2 20
MDK 2 16
Gabriel Knight 3 14-15
Planescape: Torment 19
Rainbow Six: Rogue Spear 18
Wheel of Time 17

Przygrywki

Cheaty zamiast Resetu .....56 i 61
Mała sieć, duże możliwości 66-67
Karcianki 62-63
KonsolE3 54-55
Quakeworld 51-53
Retro: Teenagent 22

Konkurs

Konkurs Opowieści z Wybrzeża Mieczy 61

Odloty

Bez prądu 110-111
Elfy z Białowieży 108-109
Film: Osaczeni 107
Film: Payback 106
Hacki klocki 102-103
Johny 87
Kaskaderzy i dublerzy 98-99
Komix 88-91
Mało nas? 100-101
Pamiętnik znaleziony w klatce 96-97
Pearl Jam 104-105
Morderca kliprów 114-115
Para buch 112-113
Przytul szczura 94-95
Strony Mocy: Niezbyt mroczne widmo 92-93

Corsairs

Przygotuj skrzynkę rumu na zapas i spraw sobie papugę – na szerokie wody wypłynęli KORSARZE.

Expendable

Dla osób preferujących prawdziwe emocje przed ekranem monitora, shooter ten może stać się prawdziwą Mekką tortur i wyżywki.

Spis treści

Star Wars Episode I: Racer

RACER to wściekle szybkie wyścigi na najwyższym poziomie. Załoga LucasArts związana jest z rycerzami Jedi — wyraźnie widać, że miała Moc po swojej stronie.

F-22 Lightning 3

Oto maszyna wyjątkowa — supernowoczesna, łącząca w sobie praktycznie wszystkie zaawansowane technologie lotnicze. Wskocz w jej fotel i wiedz, że zrobisz to jako jeden z pierwszych lotników na świecie.

Recenzje

Battlezone: The Red Odyssey 35
Corsairs 45-47
Eastern Front 2 42-43
Expendable 26-27
F-22 Lightning 3 48-49
Gruntz 36
Guardian Of Darkness 38-39
Liath 30-31
Mad Trax 29
Saga 24-25
Savage Arena 28
Settlers III PL Nowe Misje 34
Star Trek: Birth Of The Federation 37
Star Wars Episode I Phantom Menace 40-41
Star Wars Episode I Racer 32-33
Thrust Twist 'N' Turn 44
The Operational Art Of War 50

Blachy

Giełda 79
Xwave Sound Card 80
Głośniki USB 81

Poradniki

Army Men 2 68-69
Baldur's Gate 70-71
Imperialism 2 72-74
Silver 75-78

Multimedia

Atlas nieba 64-65

Reset

Nº 7 (27) Lipiec 1999

Lista płac:

Redaktor Naczelny: Adam Siemieński
Z-cy Naczelnego: Marek Konopiński, Kamil Paszkowski
Sekretarz redakcji: Piotr Janus
Dyrektor artystyczny: Mirosław Ultamski
Sztab graficzny: Piotr Leczkowski, Piotr Hryczyk
PR MAN: Piotr Pawlak
e-mail: pr-man@reset.com.pl
Korekta: Aurea Silverstone
CD Manager: Jerzy Sadkowski
Projekt graficzny Reset CD: Piotr Leczkowski
Stali współpracownicy: Michał Cichy, Robert H. Adler, Jakub Kowalski, Tomasz Kowalski, Cyprian Ozyński, Jan Pachniewicz, Tobiasz Piaskowski, Maciej Petrycki, Konrad Piecinski, Agnieszka Prokopiuk, Adam Sobieraj, Roman Tryiski, Piotr Wierzbowski, Radosław Wojciechowski, Krzysztof Wasniak

Adres redakcji:
Reset ul. Senatorska 13/15
00-075 Warszawa
tel. (022) 828-55-85 do 90
fax (022) 828-55-85 do 90
e-mail: Redakcja@Reset.com.pl
internet: WWW.Reset.com.pl

Kierownik produkcji: Małgorzata Prajndl
Prenumerata: tel. (022) 828-55-81
e-mail: prenumer@reset.com.pl
Reklama: Monika Kwiatkowska, Time & Space Media House, tel. (022) 829-67-77
Druk: Winkowski Sp. z o.o. ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Dział kolportażu: tel. (022) 828-55-84

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Wydawca: ZPR S.A.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
Mściwie panująca
Dyr. wyd.: Weronika Leczkowska

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

dema gier

Braveheart
Wymagania: P166 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — Wymagany Akcelerator 3D

Corsairs PL
Wymagania: P133 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0

Drakan — Order of the Flame
Wymagania: P166 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.1 — Wymagany Akcelerator 3D

Gruntz
Wymagania: P133 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0

The Guardian of Darkness
Wymagania: P200 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — Wymagany Akcelerator 3D

Need for Speed: High Stakes
Wymagania: P200 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — Zalecany Akcelerator 3D

The Red Odyssey
Wymagania: P166 — 16 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — Zalecany Akcelerator 3D

Shattered Light
Wymagania: P133 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0

Street Wars Constructor Underworld
Wymagania: P166 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0

Thrust, Twist'n Turn
Wymagania: P200 — 32 MB RAM — Win95/98 — DirectX 6.0 — Wymagany Akcelerator 3D

film

Da Chase (Da Czejs)

Próbka tego co można stworzyć przy pomocy 3D Studio.

magazyn

Drivery

Kolekcja najnowszych sterowników.

Vodoo 1,2,3,Banshee,Rush

Riva 128/ZX/TNT

Ati Rage 128

i740

G200

S3 Savage

Sound Blaster Live!

patchwork

Half-Life Update 1.0.1.0

Civilization: Call to Power Update 1.1

Expendable joystick fix do wersji angielskiej

i niemieckiej

Lands of Lore III Patch Version 1.07A

Malkari Patch 1.1

NBA Live 99 Patch v 1.1

NHL 99 Patch

Sports Car GT — v 1.551 Patch

Tank Racer Patch 1.01

Warzone 2100 Patch 1.04

Star Wars: X-Wing Alliance patch 2.01

P r e z e n t a c j e

Grand Prix Legends

R e s e t O f f - l i n e

SOFT

ACDSee 2.4
Szybka i wygodna przeglądarka plików graficznych, rozpoznająca kilkadziesiąt formatów.

DirectX 6.1 PL/US
Sterowniki, bez których nie zadziała większość nowych gier i programów. Wersja polska.

Easy CDDA Extractor 3.05
Bardzo ciekawy, o bardzo dużych możliwościach, posiadający wiele przydatnych funkcji program do tworzenia plików mp3 i nie tylko. Shareware.

HTMLowie 3.0
Edytor stron WWW z możliwością tworzenia animowanych GIF-ów.

ICQ 99a
Najpopularniejszy program do komunikowania się on-line.

PitPad 2
Edytor tekstowy mogący posłużyć jako bardzo rozbudowany zastępnik windowsowego notatnika. Dodatkowo oferuje sprawdzanie pisowni, konwersję tekstu i inne użyteczne funkcje. Freeware.

PCS Podglądacz 4.1
Przeglądarka plików zapisanych w różnych formatach. Potrafi wyciągać zawartość plików EXE lub DLL i zapisywać je na dysk, przeglądać czcionki, schowek, łapać ekrany i nie tylko. Shareware.

Rejestrator połączeń 1.0
Programem służący do obliczania kosztów, parametrów i statystyk połączeń modemowych w środowisku Windows 95/98/NT. Shareware.

Szklarz 1.1
Program służący do zmiany ukrytych ustawień systemu Windows. Freeware.

WinAmp 2.22
Najpopularniejszy program do odtwarzania plików mp3.

Windows Commander 3.53
Bardzo wygodna nakładka a la Norton Commander, na Windows 95. Wbudowany klient ftp, paker zip i wiele innych przydatnych funkcji. Sharewa-re.

WinRar 2.50 WinZip 7.0
Niezbędne programy do archiwizacji plików.

Q u a k e W o r l d

b y R o o S

Najnowszy stuff. Najważniejsze

dla kwakowców pliki, dema, filmy, MODy, konwersje itp.

Lipiec

Tryllu

WIDOKI NA PRZYSZŁOŚĆ

Echo targów E3 nie przebrzmiało jeszcze w naszych łepetynach. Bamse wrócił, niestety bez ręki, która odpadła mu od podawania Sławnym i Wpływowym. Grunt, że jest niecały i zdrowy. Tuż po etrzy mieliśmy prawdziwy wysyp nowości. Przeważają potężne hiciory 3D, wymagające odrzutowego sprzętu. THRONE IN BLOOD, różnych maści STAR TREKI, INDIANA JONES, KISS — to tylko niektóre z gorących niczym lipcowe słońce tytułów. Właśnie! Zauważyłeś, że już wakacje? Nie utop się, nie załap udaru ani nie uciekaj kajakiem do Szwecji, bo kto będzie wtedy czytał następne newsy?

Ja wracam do wanny z szampanem.

Ubisoft będzie wydawcą gier Interactive Magic

Pierwsze tygodnie po targach zawsze są czasem ogłaszania strategicznych kontraktów, fuzji i układów między firmami. O dziwo po tegorocznych E3 panuje cisza, choć oczywiście są wyjątki potwierdzające regułę. Na plan pierwszy wysuwa się zakup praw do dystrybucji całego pecetowego towaru Interactive Magic przez francuski koncern Ubisoft. Szefowie Ubisoft ogłosili wszem i wobec, że nie zamkną żadnego z rozpoczętych projektów Interactive Magic. Tak więc nasz rodzimy MORTYR ma wreszcie szansę ukazania się.

MORTYR opóźniony

No właśnie, MORTYR. Ta transakcja również wpłynęła na przesunięcie daty wydania gry. Ubisoft zażyczył sobie prezentacji wszystkich gier Interactive Magic, mimo iż MORTYR był już rzekomo gotów do szturmu na sklepowe półki. To spowodowało, że „godzinę zero" wyznaczono na koniec czerwca. Nos podpowiada mi, że gra ukaże się dopiero we wrześniu. Autorzy MORTYR zarzekają się, że zdążą przed wakacjami, ale ileż można radować się samymi obietnicami?

Kolejne obsuwy

Tym razem mowa o REZERWOWYCH PSACH i TIBERIAN SUN — w obie zagramy dopiero we wrześniu. Ten miesiąc zapowiada się bardzo obficie, ale co my będziemy robić w wakacje? Odpoczywać??

Chochliki — Reset 2:0

Zmęczenie trzema ciężkimi dniami targów E3 spowodowało, iż przegraliśmy walkę z chochlikami drukarskimi. Oczywiście, Atlanta gościła producentów, wydawców gier i prasę przez ostatnie dwa lata, ale w roku 1999 zaszczyt ten przypadł w udziale Los Angeles. Pozdrawiam Carla Juniora i całą jego restaurację! Kolejny punkt dla chochlików za wycięcie z relacji wzmianki o grach Funcom. Norweski developer zademonstrował dwie, i to godne uwagi, gry na peceta. Pierwszą z nich był 3D RTS pt. STEEL REBELLION, a drugą klasyczny adventure point'n'click THE LONGEST JOURNEY. Panowie, jest na co czekać. Tak seksownej wirtualaleczki jak w owej przygodówce jeszcze w grach komputerowych nie widziałem...

B-17 FLYING FORTRESS
[Microprose & Hasbro]

Dawno, dawno temu, to znaczy przed kilku laty, firma Microprose wypuściła na wirtualne niebo do tej pory cenione symulator bombowca B-17, nazywanego ze względu na potężne uzbrojenie i mocarną konstrukcję Latającą Fortecą. Podobnych gier od tamtego czasu pojawiło się niewiele, microgenerałowie nie zapomnieli jednak o swoich bombardierach i właśnie przygotowują się do wydania świeżej wersji owego evergreena. Wcielisz się w rolę pilota, nawigatora, bombardiera, mechanika lub strzelca pokładowego — do wyboru, do koloru. Zasiąść w Fortecy będzie można zarówno w trybie single, jak i multiplayer, więc realna stanie się wieloosobowa obsługa jednej maszyny.

TRANS-AMERICA-CING '68-'72
[Engineering Animations]

Nie ma to jak prawdziwe, amerykańskie wyścigi amerykańskich bryk. Szybkie, ekscytujące, widowiskowe, obfite w stłuczki i walkę kapelusz w kapelusz (kowbojski, rzecz jasna). Do TRANS-AM RACING żmudnie przekopiowano z pomocą satelitów 12 torów rajdowych oraz 13 wielocylindrowych aut, takich jak Mustangi, Camaro, Firebirdy i Barracudy. To tylko część czterokołowych atrakcji. Dorzućmy do tego 30 oryginalnych zespołów, niepowtarzalne, przeliczane w czasie rzeczywistym kolizje, interaktywne pit-stopy, neuronowe sieci symulujące przeciwników, a także dynamiczne kamery i idealne wręcz odwzorowanie fizyki pojazdów. Najciekawszą sprawą jest jednak próba przeniesienia wstrząsów maszyny na głowę wirtualnego kierowcy i w efekcie na trzęsący się przez to obraz na monitorze. No cóż. Do wrażenia prawdziwego wyścigu brakuje tylko karoserii w pokoju. Aby poczuć zapach spalin wystarczy wszak otworzyć okno...

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD
[Third Law Interactive]

W tej strzelance 3D jak za dotknięciem magicznej różdżki przenosisz się makabryczny i tajemniczy świat zwariowanego cyrku, po którym biegają klowni z nogami pająków, człowiek-armatnia kula, małe wredne zielone robaczki, ludzie z płonącymi głowami i potwory spadające z nieba. Jest tego ze 150 rodzajów, a wszystkie te dziwactwa chcą cię ukatrupić na setkę obrzydliwych sposobów. Zostaniesz cyrkowym połykaczem ognia. Wrogiego.

DESTRUCTION DERBY 3
[Psygnosis]

Jest sposób, który pozwala ulżyć zszarpanym nerwom, grzmotnąć w samochód kolegi, urwać mu zderzak, drzwi lub zwyczajnie przybić do ściany. Nie nie, oddaj moje kluczyki, chodzi o grę DESTRUCTION DERBY. Sprzedano ją w ponad 3 milionach egzemplarzy, a już wkrótce fani domowych crashtestów zasiądą przed trzecią z kolei częścią tych niecodziennych, hmm... wyścigów. Co zmieniono w stosunku do DD2? Dostajesz jeszcze prawdziwsze pojazdy, kolizje i eksplozje. Jak zawsze DD udostępni ci budowanie przez niepoczytalnego inżyniera tory wyścigowe i niezapomnianą arenę. Niestety, na razie tylko posiadacze konsol Playstation przerobią przeciwników na mielonkę. Puszkowaną w blachę i tapicerkę, oczywiście.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE
[LucasArts]

Po długaśnej przerwie, na ekranie monitora zobaczysz znowu skrytą w cieniu kapelusza łuzkę awanturniczego archeologa — dra Indiany Jonesa. Już teraz określa się tę grę jako „Tomb Raider killer".

Akcja TRKillera rozgrywa się w 1947 roku, kiedy już nie Niemcy, a Rosjanie pragną opanować świat. Ten ambitny pomysł wpadł im pod uszanki, gdy natknęli się na Diabelską Maszynę w ruinach wieży Babel. Tak naprawdę jest ona wrotami do innych światów. Indy, mając do dyspozycji bicz, rewolwer, maczetę i stary kapelusz musi stawić czoła światożerczym bolszewikom. W miejsce wdzięków Lary gra proponuje ci 3D Jonesa, piękne scenerie, dowcipne dialogi oraz zabawną fabułę. Zapowiada się niezłe biczowanie.

CIVILIZATION III
[Hasbro]

Jeszcze nie ochłonęliśmy po ukazaniu się CYWILIZACJI numer 2, a tu Hasbro Interactive na spółkę z Firaxis Games przy-

dusiło nas dobrą nowiną o projekcie nowej generacji strategii turowych. Kusicielskim wężem w raju strategów będzie CYWILIZACJA 3. W dziele tworzenia połączone zostały siły kreatorów poprzednich części. Łącznie z papą Sidem Meierem. Jak się dowiadujemy, akt kreacji „trójki" zajmie im więcej niż sześć dni.

URBAN CHAOS

[Eidos]

Nie znudziło ci się to ciągłe mordowanie, niszczenie i czarnocharakterzenie? Może tym razem chciałbyś stanąć po jasnej stronie mocy i zagrać stróża prawa? Tę właśnie opcję udostępni URBAN CHAOS, pełna akcji przygodówka osadzona w mrocznym, trójwymiarowym świecie. Przydziany w mundurek, wyjdziesz na ulice bronić silnych przed jeszcze silniejszymi. Nie będzie to mądne zadanie. Jako jeden z dwóch bohaterów pogawędzisz z ponad 40 innymi postaciami, pojeździsz na motorze i poganiasz przestępców wozem policyjnym. Postrzelasz też trochę i dasz komuś w słuszniej sprawie po mordzie. Jeśli i to ci się znudzi, to zabawisz się w policjantów i złodziei z kumplami z sieci. URBAN CHAOS ociepli ma nadchodzącą zimę. Ogniem z lufy twego gnata.

TENCHU 2

[Activision]

Już niebawem udowodnisz, że jesteś nieślubnym dzieckiem Bruca Lee, znającym wschodnie sztuki walki jak abecadło. Dzięki Activision na półki sklepowe trafi TENCHU 2, prequel znakomitej gry TENCHU: STEALTH ASSASINS. Tym razem przyjmie cię wirtualne ciało jednego z trzech młodych adeptów sztuki ninjitsu, na samym początku jego podróży do odległych krain. Prequel wnosi wiele nowych elementów i przedmiotów do walki, autorzy pamiętali także o mnogości typów gry, do których listy dołączył między innymi trening i opcja tworzenia własnych poziomów. Jedno pozostało na pewno niezmienione — piękno klasycznego, komputerowego mordobicia.

POŚLIZGI NIEKONTROLOWANE

Premiera jednego z najbardziej oczekiwanych tytułów tego roku, roleplejki autorstwa Legend Entertainment, została przełożona. Chodzi o grę WHEEL OF TIME (szerszy opis Na Horyzoncie). Zapowiadany termin wydania gry przetoczył się w czasie, z lata na jesień tego roku. Również z jesiennym deszczem spadnie nowa gra Accolade — SLAVE ZERO. Podreperowany zostanie tryb gry wieloosobowej, który docelowo obsłuży sieci LAN, modemy, internet, opcje head-to-head i teamplay. Nie można było od razu zrobić go jak należy?

TRICKSTYLE

[Acclaim & Criterion]

Fani deskorolek mogą schować sprzęt pod szafy. Nadjeżdża TRICKSTYLE — wyścig symulujący jazdę na desce-poduszkowcu. Ponuniesz po szosach, torach wyścigowych i w miastach zawierających mnóstwo schodów, skoczni oraz ramp, jakby stworzonych specjalnie dla twego ścigacza. Co więcej, stworzysz własne trasy, na przykład między warzywniakiem a hrykiem tego wrednego kolesia z parteru. Deskę można ulepszać, przez co stanie się szybsza i wytrzymalsza. Przyda się to w powietrznych pojedynkach. TRICKSTYLE pojawi się we wrześniu na Dreamcasta, na PC niestety nieco później. Sorry, zajrzyj na razie pod szafę.

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

[Psygnosis]

Mimo iż wojna się skończyła, G-Policja nadal ma pełne ręce roboty. Tu ktoś zabierze dziecku lizaka, tam inny bandzior rzuci papierek na chodnik... Bez żartów. Bezwzględne syndykaty przestępcze poczęły podburzać mieszkańców miast — wojna domowa jest już za rogiem. Ponownie z pomocą przychodzą marines, a w ich umięśnionych szeregach do akcji wkraczasz ty, pułkownik Grice. Przybywasz razem z sequelem popularnej strzelanki. Skorzystasz z trzech pojazdów — mecha, samochodu i statku kosmicznego oraz z 25 nowych broni. Arsenał ten unieszkodliwi 35 nieprzyjacielskich jednostek w ponad 30 misjach. Gigantyczne miasta, kaniony i tunele, to tylko niektóre z miejsc, w których powalczysz z pomocą nieodzownych skrzydłowych. Na początku gra pojawi się na PSX, ale wszystko wskazuje, że na rozkaz zameldnie się też wersja PC. Jak nie, to dostanie od nas mandat.

NO ONE LIVES FOREVER

[Monolith]

Jest to szybka strzelanka FPP o wartkiej akcji, doprawionej

szczypta angielskiego humoru, przypominająca tradycje wspaniałych filmów o perypetiach agenta z licencją na zabijanie. Jako Adam Chance, agent MI-6, musisz rozwiązać zagadkę porwania niemieckiego biofizyka Otto Deniza, rozpracować terrorystów z grupy HARM, a także wyjaśnić okoliczności śmierci pewnego brytyjskiego gentlemana, rozerwanego przez taśmę kart. Mówili przecież — hazard szkodzi... Może te wszystkie historie coś łączy? NOLF to wciągająca łamigłówka osadzona w latach 60., kilkadziesiąt leveli ukazujących rozległe, lodowe krainy, parne miasta Europy i 20 niezwykłych broni z kolekcji Dra Q. Wszystko to pomknie na wydajnym silniku TrueDe — LithTech2. Oby nie był napędzany flegmą.

THE END

Prace nad SHOGO-TENSHI, oficjalnym dodatkiem do SHOGO: MAD, zostały zawieszone. Podobno Ion spotkał drugs z zapowiadanych, jednak bezimienny jeszcze add-on. Jak na razie programiści w monolitycznym zespole pracują nad innymi tytułami, a do SHOGO 2 i dalszych części BLOOD powrócą dopiero pod koniec 2000 roku. Spokojnie — Caleb dostał urlop, a nie wymówienie.

RED FURY

[Magic Games]

Umieściwszy CZERWONYM GNIEWEM przeniesiesz się 200 lat naprzód, w czasy gdy trzy rasy humanoidów walczą o przejęcie kontroli nad Marsem. Na skutek zmian klimatycznych pojawiły się tam morza i oceany — właśnie w nich i o nie toczą się zacięte boje. Rozgrywając misje zorientujesz się, że środowisko wokół żyje i reaguje na twoje poczynania. Na początku wybierzesz rasę, którą chcesz kierować. Każda z nich jest inna i na odmienne zwyczaje: jedni są anarchistami, inni to żołnierze-służbiści, ale wszystkie użyją bodi wyposażonych w wyrzutnie rakiet, bomby i inne drobiazgi. Pacyfiści nie mają racji bytu na planecie, której patronem jest bóg wojny.

ODCHODZĘ Z ID SOFTWARE

Taką oto sensacyjną wiadomość przekazał publice Brian Hook na początku czerwca. Hook, jeden z głównych programistów firmy, bliski współpracownik i asystent Johna Carmacka pracował i tworzył w id od 1997 roku. To właśnie on jest jednym z współtwórców Quake'ów. Hook zaznaczył, że przyczyną odejścia nie są animozje między nim a resztą teamu, lecz po prostu lepsza oferta od konkurencji. Dodał też, że nie będziemy zaskoczeni, kiedy dowiemy się, dokąd się przeniósł. Co powiesz na Verant Software, twórców EVERQUEST? Dla nas to wstrząs.

ARCATERA

W pierwszym kwartale ostatniego roku tego stulecia pojawi się ARCATAERA, sygnowana przez Ubi Soft. Nie jest to zwyczajna gra — to przygodówka rozgrywana w czasie rzeczywistym. Cóż to oznacza? Ni mniej ni więcej tylko tyle, że przez 21 dni będziesz śledził i kierował losem głównego bohatera, który ma unieszkodliwić organizację satanistyczną, chcącą przejąć władzę nad tytułowym miastem. Twórcy zaklinają się, że fabuła będzie w 100 procentach nieliniowa, zakończeń masa, a każde uzależnione tylko i wyłącznie od czynów twej postaci. Całość zgrabnie wklejono w wyrenderowany świat 2D, tętniący własnym, cyfrowym życiem. Na zbadanie czeka ponad 100 lokacji, na chwilę twej uwagi 120 postaci, a całość podrasowano wieloma zagadkami, łamigłówkami, odrobiną magii i strategii. Gra rzeczywiście na czasie.

CZTERY RAZY D

Outrage Entertainment, producent gry DESCENT 3, bynajmniej nie zapadł w letarg poprodukcyjny. Część zespołu przygotowuje dodatek, który wprowadzi do i tak świetnej zabawy kilka nowych elementów. Reszta teamu pracuje nad innym ważnym projektem, o którym niewiele jak na razie wiadomo. Na pewno nie będzie to DESCENT 4, który powstaje w Volition, może to być jednak DESCENT 5, do którego prawa posiada właśnie Outrage. Byle nie wyszła z tego komputerowa brzydula...

SHAREDWARE SAVAGE

Firma Sharedware Savage wprowadza właśnie do sprzedaży kartę PCI, łączącą w sobie akcelerator graficzny Savage 3D, kartę muzyczną oraz kontroler klawiatury i myszy. Sprzęt ten umożliwia jednoczesne uru-

chomienie na jednym komputerze kilku sesji gry naraz, jednakże każdy z graczy musi posiadać własny monitor, klawiaturę, mysz i słuchawki, podłączone bezpośrednio do Sharedware Savage. W praktyce liczebność maniaków komputerowych ograniczona jest tylko liczbą slotów PCI i wydajnością komputera. Możliwe jest nawet grecowanie w internecie. Ciekawa ciekawostka. Czy się sprawdzi? Sprawdzimy.

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE
[Sierra Studios]

Wszystkim fanom zabawy w policjantów i bandytów Sierra zafundowała niespodziankę. Mowa o SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE, grze, w której wcielisz się w postać dowódcy jednego z elitarnych oddziałów antyterrorystycznych. Pod twą z początku nieudaczną komendą znajdzie się pięciu twardzieli, którzy na jedno skinienie myszy odbiją zakładników, ochronią szyby i rozbiją grupy przestępczą. Wszystko to w interaktywnym świecie TrzyDe, tworzonym przez fotorealistyczne teksturę, idealne animacje i bandę 150 zbirów. Smaczkiem jest fakt, że SWAT 3 bazuje na aktualnych taktykach policji z Miasta Aniołów. Może to być niezły egzamin przed konfrontacją z chłopakami z Wieprzomina.

STAR TREK VOYAGER: HAZARD TEAM
[Activision & Raven]

Activision postanowiło wykrzesać jeszcze co nieco z nieśmiertelnego STAR TREK. Tym razem będzie to produkt z półki shooterów, opatrzony tytułem VOYAGER: HAZARD TEAM, pierwsza gra z serii umiejscowionej w świecie Voyagera. FPS szykuje się nam nie byle jaki, bo wykorzystujący silnik QUAKE 3: ARENA, więc o graficzną stronę możemy się nie martwić. A co z resztą? Twórcy starają się zapewnić szybką akcję, płynne animacje i bezlitośnie realistyczne środowisko gry. Do tego dochodzą jeszcze bajeczne efekty specjalne, których podobno jeszcze żadna źrenica, nawet człowiecza, nie widziała, oraz nieodzowne tryby deathmatch i cooperative. Takie obietnice to czysty hazard...

ZŁODZIEJE
[Eidos & LGS]

W ciągu roku do naszych napędów CD trafią cztery gry oparte na grze THIEF. Będą to: THIEF 2: THE METAL AGE, THIEF GOLD: THE DARK PROJECT oraz dwa inne, na razie nie ochrzczone projekty. TG: TDP planowana na jesień, to po prostu nieco rozszerzona wersja pierwowzoru, zawierająca trzy nowe misje i kilka innych dodatków. Wiosną 2000 roku pojawi się T2: TMA, w której po raz kolejny wcielisz się w rolę złodzieja Garretta. Poprawa silnika graficznego zaowocuje 16-bitowymi teksturami, kolorowymi światełkami, renderowanymi wstawkami i innymi bajerami. Znowu ktoś nam skradnie ostatnie okruchy wolnego czasu.

DEEP FIGHTER
[Criterion Studios & Ubi Soft]

Gdzieś głęboko pod powierzchnią oceanów żyje sobie spokojnie pewna cywilizacja. Oczywiście znaleźli się tacy, którzy chcą ów porządek zniszczyć... Nie ma mowy. Przeistoczysz się w dowódcę oddziału komandosów i pilota podwodnego myśliwca. Twoim głównym celem obok zniszczenia przeciwnika jest wybudowanie gigantycznego statku-matki, Leviathana, który umożliwi całej cywilizacji spłynięcie z zagrożonego rejonu. Tak pokrótce przedstawia się fabuła DF, symulatora walki podwodnych myśliwców, zawierającego domieszki: przygody i strategii. Uzbrojony w zmyślne cuda techniki, zapolujesz na wrogie jednostki, przeprowadzisz zwiady i odzyskasz zniszczone wraki. Towarzyszyć ci będą w tym głębinowym zadaniu inne jednostki, którym wydajesz rozkazy. O wykonanie poleceń zadba potężny system AI. Wypada wspomnieć o potężnym silniku 3D i wcale nie dennej muzyce, mnóstwie efektów wizualnych i wirtualnym, interaktywnym świecie. Z kupnem kąpielówek poczekaj jednak do katastrofy roku 2000. To już niebawem.

OMIKRON: THE NOMAD SOUL
[Eidos Interactive]

David Bowie nawiązał ścisłą współpracę z firmą Eidos, w celu skomponowania ośmiu utworów do gry OMIKRON. Na tym jednak nie koniec jego roli. Bowie wcieli się także w postać Boza, jednego z członków kapeli dającej koncerty w wirtualnych mia-

stach 3D, zbudowanych z 400 lokacji i zamieszkanych przez ponad 140 chętnych do pogawędki osób. Kolejną atrakcją OMIKRON ma być system reinkarnacji, dzięki któremu dusza po śmierci cybernetycznego ciała przenosi się w inną cielesną powłokę. Bowie wie, jak robić muzykę, Eidos — jak tworzyć gry. Ciekawe, czy ten duecik wyśpiewa nieśmiertelny przebój.

ULTIMATE GOLF
[Vertex Multimedia]

Takiego golfa świat nie widział! Dzięki zastosowaniu wy-

dajnego silnika 3D możesz całkowicie swobodnie poruszać się po polu, oglądać dołki z wszystkich stron, aby wybrać najlepszą drogę dla swojej piłeczki. A co powiesz na możliwość kontrolowania ruchu ramion i nadgarstków podczas uderzenia? Dynamiczne zmiany pogody dotkną ośmiu dostępnych w grze golfiarzy, a śledzić to wszystko będzie kilkanaście sprytnych kamer rozstawionych na trzech skopiowanych z realnego świata polach Anglii, Arizony i Hawajów. Z molestowaniem piłeczki poczekasz do początku następnego roku. Na razie potrenuj, na przykład parasolką.

STAR TREK DEEP SPACE NINE: THE FALLEN
[Simon & Schuster]

Long time ago... Uuups, to nie ten film. Do oddziału tytułów z serii STAR TREK dołączy jesienią cyberwersja serialu „Deep Space Nine". Akcja gry rozgrywa się między 6 i 7 filmowym sezonem, kiedy to ujawnia się starożytna, potężna rasa Pah Wraiths. Kluczem do ujarzmienia jej mocy jest posiadanie trzech artefaktów, do których zdobycia dąży zarówno gracz jak i czereda przeciwników łasych na Kwadrant Alfa. Gra bazuje na enginie UNREAL, udostępniając widoki z trzech kamer oraz kilkanaście typów broni znanych Federacji, Kardazianom i Klingonom. Do tego dochodzi ponad 25 typów przeciwników i kilka trybów wielosobowej masakry. Obszerne levele przemierzać będziesz jako Sisko, Worf lub Kira, a każda z postaci ku zwycięstwu podąża inną ścieżką. Ja wybiorę mnowce zła... HAHAHAHA!

REACH FOR THE STARS

Ech, beztroskie lata 80., kiedy mięso racjonowano na kartki, a grywało się w REACH FOR THE STARS... Mindscape Entertainment postanowiła odświeżyć ten zasłużony tytuł i przymierza się do

wydania sequela. Grę rozpoczynasz w swoim własnym małym świecie, który rozszerzasz stopniowo dzięki dyplomacji, odkryciom i walce. Stajesz na czele jednej z szerściu ras, z których każda ma odmienne charakterystyki, co zmusza cię do zmiany taktyk przy podbijaniu kolejnych planet. Dostaniesz także dwa inne tryby gry — Ostatnie Imperium Wygrywa oraz mutację CTE, co w połączeniu z 30 scenariuszami i edytorem misji nieprędko pozwoli wygasnąć twemu instynktowi władzy.

FINAL FANTASY VIII

Termin wydania gry (na PC i PSX) wstępnie ustalono na tegoroczną zimę. FF8 to sprawdzony miszmasz gry akcji i przygodówki, zakropiony niewielką ilością romantyzmu. Głównego bohatera, Squalla, członka elitarnej grupy wojowników, trapi poważny dylemat: czy zaufać kolegom, czy też przeciwnikom w walce o kontrolę nad światem? W rozwiązywaniu skomplikowanych sytuacji życiowych pomaga mu uduchowiona Rinoa, czarodziejka Edea i instruktor Quistis. Szczęściarz. Tylu psychoterapeutów naraz.

ROLLCAGE EXTREME
[Psygnosis]

Dostaniesz prawie niezniszczalny pojazd rozwijający zawrotne prędkości i masz wygrać. Już wiosną przyszłego roku, podczas wyścigów na 20 torach przebiegających przez 6 różnych krain, zapomnisz co to litość. Przeciwnika należy roznieść na kilkanaście różnych sposobów lub po prostu zepchnąć w krzaki. Tak czy inaczej — ma przestać być przeciwnikiem. Gdy brzydzisz się przemocą, nadrobisz stracony czas przebijając się przez otoczenie w celu przetarcia sobie skrótu. Szybka akcja, miodna grafika, ukryte poziomy i kilka interesujących trybów rozgrywki powodują, że ROLLCAGE EXTREME pęci. Zapachem palonych opon.

THRONE OF BLOOD
[Acclaim]

W pierwszym kwartale 2000 roku ukaże się RPG akcji — gra THRONE OF BLOOD. Nawiązuje ona do filmu Kurosawy, a więc również do Makbeta. Wcielisz się w potężnego shoguna, który z pomocą armii samurajów sta-

ra się pokonać Władcę Ciemności i jego Wojowników Cienia. W imię dobra? Do czasu — po zwycięstwie sam staniesz się Władcą. Intuicyjny interfejs, epicki scenariusz i elementy japońskiej mitologii czynią z TRONU grę niebanalną. Pamiętaj jednak o losie Makbeta — nie żeń się ze złą kobietą!

GABRIEL KNIGHT 3

Ze szponów krwiopijców wyrwać się nie może

Na targach E3 Sierra wreszcie pokazała działającą wersję długo oczekiwanej gry GABRIEL KNIGHT 3: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED. Wiele stron internetowych, poświęconych komputerowej rozrywce, przyznało tej grze tytuł Najlepszej Przygodówki Targów. Jednak nie tylko z tego względu możecie dziś przeczytać tak obszerną zapowiedź GK3. Głównym powodem był fakt, że spotkałem na targach autorkę gry — słynną Jane Jensen. Z pierwszej ręki otrzymałem sporo bardzo interesujących informacji, a którymi z chęcią się podzielę.

O grze pisaliśmy już... półtora roku temu. Jedno, co na pewno nie zmieniło się od tamtego czasu, to fabuła, ale dla porządku — przypomnę ją. Sława Łowcy Cieni przywiodła Gabriela, oczywiście razem z asystentką Grace, do posiadłości pewnego księcia. Zaproszenie nie było bezinteresowne: książe pragnął najlepszej ochrony dla swojego syna. Niestety, chłopiec został wkrótce porwany, a ślad zawiódł parkę bohaterów do francuskiej mieściny Rennes-le-Chateau. Tu natknęli się oni na pewną grupkę turystów, z których każdy na własną rękę poszukuje legendarnego skarbu, ponoć ukrytego właśnie w Rennes. Oczywiście, fakty z biegiem czasu zaczną się zazębiać i tworzyć logiczną całość, a brakujących ogniw do niektórych zagadek Gabriel tradycyjnie już będzie musiał szukać w przeszłości swojej i swoich przodków.

Seria GABRIEL KNIGHT bardzo dobrze ilustruje postęp techniczny, jaki dał się zauważyć w ciągu kilku ostatnich lat. Część pierwsza (1993) sprzedawana była jeszcze na dyskietkach, choć dostępna była także wersja na CD-ROM, z zaimplementowaną syntezą mowy. GK2: BEAST WITHIN (1996), niejako z konieczności dostosowania się do ówczesnych standardów, opierała się na modnych wówczas sekwencjach Full Motion Video. Akcja GK3 będzie rozgrywać się w świecie trójwymiarowym — w serii nowość, ale przygodówki i inne gry, działające w trzech wymiarach, ukazują się już przecież od paru ładnych lat.

Czy dobrze się stało, że Jane Jensen zdecydowała o przeniesieniu gry w trzeci wymiar? Czy to na pewno dobre środowisko dla przygodówek? O ile widok screenshotów, a nawet trailerów nasuwał powyższe pytania, to po prezentacji działającej wersji gry na E3 jestem już zupełnie spokojny. Grafika jest bardzo realistyczna, a wszystkie wnętrza naprawdę świetnie dopracowane. Jest też to, co zawsze wzbudza we mnie największy zachwyt: kolorowe witraże w kościele. Nie wiem, jak wirtualne Rennes-le-Chateau ma się do tego prawdziwego, gdyż tam nie byłem, ale słuchając wypowiedzi pani Jensen i mając w pamięci poprzednie gry serii należy przypuszczać, że określenie: „jak dwie krople wody" może być całkiem adekwatne. Obszar, po którym się poruszamy, podzielony jest na pewne fragmenty, nie ma tego bezkresu jaki obserwujemy w 3D-shooterach. Z przyczyn technicznych nie tylko poszczególne pokoje zostały od siebie odseparowane, ale również teren na świeżym powietrzu uległ podziałowi. Np. kiedy chcemy przejść za róg budynku, musimy poczekać, aż program

Bamse

doładuje dane. Jedyną rzeczą, do której mógłbym się przyczepić, jest animacja postaci. Poruszają się jakby za wolno, krokiem odrobinkę przypominającym jazdę na łyżwach. Nie twierdzę, że zupełnie mi się nie podobają — mile zaskoczony jestem choćby twarzami, które jak na facjaty postaci trójwymiarowych są bardzo wyraziste i podobne twarzom ludzkim — ale nad techniką motion capture można było jeszcze trochę popracować. W końcu, czasu było aż nadto.

System sterowania postacią nie opiera się na typowym dla gier TPP rzucie kamery „na plecy" głównego bohatera. Przypomina on system z KING'S QUEST 8: MASK OF ETERNITY — mianowicie postacią sterujemy osobno, a kamerą osobno. Pole ruchu kamery jest ograniczone do możliwości oglądania jedynie zakamarków tego „odseparowanego" fragmentu terenu, na którym aktualnie znajduje się główny bohater. Na system ten nikt z grających w KQ8 nie narzekał, więc i teraz nie powinno być problemu. Ciekawostką może być fakt, że Gabrielowi głosu użyczył Tim Curry — ten sam aktor, który podkładał głos w GK1: SINS OF THE FATHERS.

Akcja będzie dość liniowa. Proszę, nie odbierajcie tego jako narzekanie — tak naprawdę, nieliniowy scenariusz miało bardzo niewiele przygodówek, z pamiętną BLADE RUNNER na czele. Tylko poszczególne zagadki można będzie rozwiązywać na różne sposoby. Fakt, że autorką gry jest Jane Jensen wydaje się gwarantować ich wysoki poziom, ale żeby stwierdzić to na pewno, musiałbym dłuższą chwilę pograć w GK3. Niestety, podczas dwudziestominutowej prezentacji na E3 nie dało się tego ocenić. Jedyne, co mogę powiedzieć już teraz, to że łamigłówki będą bardzo zróżnicowane: od oklepanego szukania kluczy do zamkniętych drzwi czy przekradania się za plecami odwróconego strażnika aż do, niespotykanego wcześniej w grach, ciekawego odtwarzania kombinacji uściśnięcia dłoni. Akcja rozegra się w czasie trzech dni wirtualnego świata, sterować będziemy — podobnie jak w GK2 — zarówno Gabrielem, jak i Grace.

Pamiętacie zagadkę z zoo w BEAST WITHIN? Należało tak poskładać nagrane fragmenty taśmy magnetofonowej, aby strażnik, który ją usłyszał, dopuścił Gabriela do wilków. Był to tak trudny moment gry, że wielu graczy z poczuciem zawodu odkładało GK2 na półkę. Jednak błąd, jakiego dopuścili się autorzy nie tyle tkwił w źle wyważonym stopniu trudności, ile we wprowadzeniu zagadki już na samym początku gry. Gracze jeszcze nie poczuli klimatu GK2, jeszcze nie nabrali determinacji w dążeniu do rozwikłania tajemnicy wilkołaka, a już się „zacinali" i rezygnowali z dalszego poszukiwania jakiegoś punktu zaczepienia. Wspominam o tym, bo Jane Jensen znowu postanowiła uraczyć nas czymś równie skomplikowanym. Tym razem rozwiązanie zagadki będzie wymagało odpowiedniego połączenia fragmentów poematów. Na tę przeszkodę natkniemy się jednak dopiero w drugim dniu rozgrywki... a przez ten czas zdążymy nabrać żądzy dotarcia do końca gry.

W czym należy upatrywać siły GABRIEL KNIGHT 3? Oczywiście w zagadkach, ale przede wszystkim w niepowtarzalnym klimacie. To już taka specyfika tej serii, choć za każdym razem czynniki budujące atmosferę są różne. Był kult voodoo, były wilkołaki i opery Ryszarda Wagnera, teraz autorka każe nam spodziewać się wampirów. W grach autorstwa Jane Jensen zawsze jednak było to tajemnicze, niewysłowione „coś". Ufam w jej talent epicki i wyczucie w budowaniu napięcia i dlatego ze spokojem czekam na nadejście GK3.

Gra jest już prawie gotowa. Wersja pokazana na targach E3 była bliska finalnej, gdzieniegdzie zauważalne były tylko drobne bugi. Gdyby szefowie Sierry uparli się, mogliby wydać Gabriela jeszcze przed wakacjami. Jest to jednak kiepski okres na wprowadzanie do sprzedaży nowych tytułów, będziemy musieli więc poczekać aż do września. Przyznam się, że zaczynam odczuwać cichą nienawiść do speców od marketigu.

Ja tu o klimacie, a oni tylko o pieniądzach...

MDK 2

Gdy ponad dwa lata temu, wcielając się w Kurta Hectica, rozwaliłem ogromnego końcowego bossa, myślałem, że to już koniec i Obcy zostali na dobre pokonani. A jednak, tak się nie stało. Dzielny Kurt znowu będzie musiał stawić czoła najeźdźcy.

Tym razem nie będzie jednak sam — znowu będzie mógł wybrać jedną z trzech postaci: psa Maxa i Dra Hawkinsa. Postaci te występowały już w pierwszej części gry. Dr Hawkins był kimś w rodzaju szefa Kurta — to on wysyłał go na kolejne misje oraz dokonywał zrzutu ekwipunku. Max zaś, jako wierny pies, po uaktywnieniu odpowiedniej broni wspierał swego pana w boju. Dopiero teraz jednak gracz zyska pełną kontrolę nad tymi postaciami i będzie mógł wcielić się w nie.

Każdy bohater będzie miał swoje indywidualne cechy. Kurt nie będzie się zachowywał tak jak w MDK 1. Znaczy to tyle, że będzie dość szybki i silny, najlepszy na początek. Doktor nie jest aż tak dobrym wojownikiem jak Kurt, trudniej będzie nim celować (szczególnie w trybie snajperskim) i unikać strzałów, otrzyma za to kilka specjalnych ataków i zdolność do tworzenia na poczekaniu, w czasie walki, różnych przedmiotów. Max jest palącym cygaro przedstawicielem psiej drużyny, niszczącej wszystko co się rusza. Gra powinna być więc urozmaicona, niestety dla wielbicieli gry wieloosobowej mam złe wiadomości — trybu MP nie będzie. Autorzy twierdzą, iż zabiłoby to ducha gry. Jak można zabić ducha??

W solowej rozgrywce wiele się zmieniło. Gra już nie będzie się toczyła tylko na Ziemi, ale na wielu asteroidach, statkach i stacjach kosmicznych oraz, uwaga, na planecie Obcych! Znacząco wpłynie to na styl grafiki. Wcześniej walczyłeś w różnych dziwacznych bazach, których budynki choć z grubsza przypominały ziemskie. Teraz stal i beton ustąpią pola... komórkom. Wystrój ścian będzie utwierdzać gracza w przekonaniu, iż znajduje się wewnątrz jakiegoś wielkiego, żywego organizmu. Wszystkie elementy świata przedstawionego, od ściany po postacie, będą w pełni trójwymiarowe i akcelerowane. Co prawda już MDK 1 była podobno zrealizowana w systemie 3D, ale wszystko w niej było jakieś takie dziwnie płaskie, a zwłaszcza główny bohater. Nowa gra wykona wszystkie sztuczki oferowane przez najnowsze karty graficzne (np. półprzeźroczystą mgłę, czy wielokolorowe zmienne źródła światła), będzie więc na co popatrzeć.

Jak zawsze, autorzy obiecują zwiększenie inteligencji przeciwników. Podobno wrogowie będą walczyć grupowo, wspierając się wzajemne ogniem i atakując z różnych stron. Plansze będą jeszcze większe i bardziej złożone niż w części poprzedniej. Złożoność ta nie będzie polegała jednak na wprowadzeniu jakiś wymyślnych zagadek, tylko ciekawym ustawieniu stworów tak, by zniszczenie ich wymagało nieco inwencji. Styl gry zostanie zachowany, tym razem przejście planszy za jednym posiedzeniem będzie niemożliwe. Na szczęście, w wersji PC wolno będzie zachować stan gry w dowolnym momencie.

Pojawi się również ciekawa opcja znana do tej pory jedynie wielbicielom gier FPP, umożliwiająca niezależne kontrolowanie głowy i rąk bohatera za pomocą myszy. Po prostu — biegniemy za pomocą klawiszy, zaś myszką rozglądamy się na różne strony i jeśli trzeba prowadzimy ostrzał. Stwarza to wiele nowych możliwości i czyni grę jeszcze bardziej interesującą. Możliwe stanie się teraz np. ostrzeliwanie się podczas ucieczki i w czasie rozmaitych skoków.

Gra zapowiada się więc bardzo interesująco... na Maxa urok!

WHEEL OF TIME

Resetta

TOCZY SIĘ CZYŚ ZŁY, CZY DOBRY

Czas jest kołem o siedmiu ramionach, a każde z nich jest wiekiem, który mija i znów nadchodzi. Porusza je, a z nim cały świat, Źródło Jedynej Mocy. Ci spośród ludzi, którzy potrafili korzystać z Źródła, stawali się wybrańcami, Aes Sedai.

Shai`tan to czarny charakter tej opowieści, uosobienie wszelkiego zła. Na początku dzieła Stworzenia został uwięziony przez Stwórcę i od tego czasu wciąż próbuje wyrwać się na wolność. 3 tysiące lat temu prawie mu się udało, lecz Aes Sedai, na czele z Lewsem Therinem zwanym Smokiem uwięzili

go ponownie, do towarzystwa dorzucając mu Przeklętych — Sedai, którzy zaprzedali się złu. Szejtan przed uwięzieniem zdołał jeszcze zatruć męską część Źródła. Wskutek tego niecnego postępku, wszyscy mężczyźni, potrafiący przenosić Moc, popadli w szaleństwo i doprowadzili do Pęknięcia Świata. Od tamtej pory tylko kobiety mogą posługiwać się Mocą. Proroctwo mówi jednak, że Lews powróci kiedyś jako Smok Odrodzony, by stoczyć ostateczną walkę ze złem...

Tak przedstawiają się zręby fabuły literackiego cyklu fantasy Roberta Jordana — „Koło Czasu". Autorowi niespieszno z zakończeniem serii, stanowiącej jego Źródło Godziwych Zarobków. Co więcej, naprzeciw rozgorączkowanym miłośnikom Koła Czasu wyszli programiści z GT Interactive, tworząc grę pod tym samym tytułem. Niestety, nie spotkamy w niej głównych postaci cyklu. Szkoda, tak chciałam pobiegać sobie jako Rand al. Thor z ognistym mieczem... Autorzy umieścili akcję swej opowieści przed wydarzeniami, które znaleźć można w książce, tłumacząc się chęcią uzyskania większej swobody w kreowaniu rzeczywistości gry. Co stworzyli?

Do wyboru dostaniesz cztery postacie. Pierwsza z nich, Elayne, jest młodą przywódczynią Aes Sedai o niespotykanych od tysiącleci umiejętnościach w posługiwaniu się Mocą. Drugim bohaterem jest przywódca Synów Światła — Zakonu zwalczającego wyznawców Shai'tana. Z czasem jednak ich działalność przybrała jednak formę ślepej inkwizycji. Białe Płaszcze (jak zwykło się o nich mówić) nienawidzą Aes Sedai i wszystkiego co jest związane z Jedyną Mocą.

Trzeci jest posępny Hounda, dawny pies gończy Czarnego. To tajemnicza postać: kiedyś był człowiekiem, ale zmienił się pod wpływem przeklętego miasta Shadar Logoth. Teraz służy tylko sobie. Ostatnią z postaci jest Ishmael, jeden z Przeklętych. To najmroczniejszy charakter w WHEEL OF TIME.

Zauważyłeś zapewne, że wśród bohaterów gry znajdują się zarówno postacie pozywne, jak i negatywne. To ważny element zabawy — od tego, po czyjej stronie staniesz, zależy przebieg i zakończenie gry. Bądź zły, a doprowadzisz świat do zagłady. Bądź dobry, a uratujesz nędzną ludzkość (czy zasługuje na to?). Autorzy zapewniają, że WOT — mimo że stworzona w oparciu o udoskonalony engine gry UNREAL — nie będzie typowym FPP. W jednych misjach, chcąc osiągnąć cel, będziesz musiał skradać się umiejętnie i szpiegować przeciwników, w innych otwarcie i skutecznie wojować. Pomocne w tym będą wierne oddziały, posiadające własną, rozbudowaną inteligencję, różne typy broni i odmienne sposoby walki. Przyda się także umiejętność planowania. Głównym zadaniem jest w WHEEL OF TIME obrona należącej do ciebie Twierdzy kryjącej pieczęcie, bez których nie można utrzymać Czarnego w więzieniu. Oczywiście, wróg będzie starał się je odebrać. Aby go skutecznie do tego zniechęcić dysponujesz, prócz własnej inteligencji i woli walki, różnymi wrednymi pułapkami. Na wraże oddziały czekają chociażby włócznie rażące ze ścian, zdradliwe schody, wilcze doły, opadające kraty czy też przegrody, którymi dowolnie blokujesz korytarze i pomieszczenia, wywołując w ten sposób klaustrofobię i dezorientację wśród obcych oddziałów.

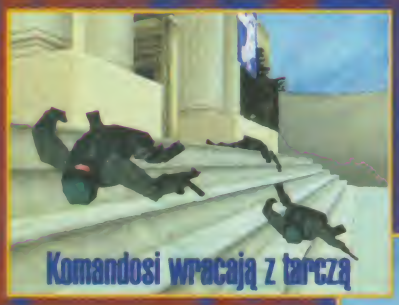
Strategia, jaką przyjmiesz podczas doboru pułapek i miejsca ich instalowania zadecyduje o twym zwycięstwie lub porażce. Na twój arsenał złoży się również spora liczba zaklęć, takich jak na przykład leczenie, teleportacja, wykrywanie pułapek, ogniste kule czy błyskawice. Gra wizualnie prezentuje się wspaniale, ścieżka dźwiękowa jest obezwładniająca - to klimat czystego, soczystego fantasy. Jeżeli autorom uda się zachować równowagę między strategią a walką i nie zaprzepaścić atmosfery

książkowego pierwowzoru, to szykują nam niezwykle smakowity, niebanalny kąsek.

Wszystkie nazwy w tekście podałam za polskim przekładem serii książkowej

RAINBOW SIX 2 ROGUE SPEAR

ROGUE SPEAR, druga część świetnej gry RAINBOW SIX, ulepszy i poprawi praktycznie wszystkie elementy R6, do których można było mieć zastrzeżenia. Gracze pisali do Red Storm Entertainment, dzieląc się swymi uwagami i wytykając błędy. Uważnie ich słuchano, a efekty obejrzymy we wrześniu.



Komandosi wracają z tarczą

Po kolei jednak.

Zapowiedź sequela R6 ukazała się na internetowej stronie producenta już pierwszego kwietnia. Jakoś nie uwierzyłem w materiały tam zamieszczone, gdyż traktowały one o grze RAINBOW SIX 2 z podtytułem (w wolnym tłumaczeniu) NIEKLEARNA WYDRA TOMA CLANCY. Całość ozdobiona była durnym logo (patrz ilustracja) i kilkoma dziwacznymi screenshotami. Dopiero niedawno okazała się oficjalna zapowiedź prawdziwej gry. Tym razem, dla odmiany, robiła ona bardzo poważne wrażenie.

Twórcy sequela opracowali zupełnie nowy engine gry, od nowa przygotowując również rendering postaci. Nie spotkamy się już z tym, że noga albo ręka komandosa utknie w ścianie, znacznie poprawi się też szczegółowość otoczenia. Eksplozje zdemolują wyposażenie wnętrz, a gdy terroryści spróbują uciekać samochodem, przestrzelisz im koła lub silnik. Dobrym przykładem dbałości o szczegóły będzie misja, którą gracze wymusili wręcz na programistach — odbijanie Jumbo Jeta na lotnisku w Brukseli. Maszyna zostanie odwzorowana w proporcjach niemal co do centymetra, z charakterystycznym rozkładem kabin i wyposażenia wnętrz.

Yanoosix 2

Głupio byłoby, gdyby w tak dopracowanych lokacjach działały postacie przypominające sztywnego Robocopa. Co to, to nie — wszyscy bohaterowie gry (komandosi, zakładnicy, terroryści) mieli opracowanych w pierwszej części łącznie około 120 sekwencji ruchu, teraz jest ich 400. Po co aż tyle? Aby w życie wprowadzić maszyny przejdą transformację w czujące i myślące istoty.

Dotychczas postaci potrafiły łazić beztrosko, rozglądać się podejrzliwie albo panikować. Teraz otrzymają od swych twórców ludzkie nawyki — będą nudzić się, rozwalać się na krzesłach, ziewać, przeciągać i gadać. Staną się poza tym mądrzejsze, tak samo zresztą jak ich oponenci z oddziału R6.

Komandosi, by mieć szansę w starciu z bystrzejszymi wrogami, zyskali kilka nowych umiejętności. Potrafią już wystawić za róg tylko głowę (co z powodzeniem stosował bohater THIEF), a w zależności od ustawienia wykorzystują prawą lub lewą rękę do rzucania granatów. Dostali także do wyboru różne rodzaje amunicji — stary dobry HK może teraz strzelać pociskami mocniejszymi lub o większym zasięgu.

Najbardziej rewolucyjną zmianą jest wprowadzenie kilku okienek, w których można obserwować akcję oczami każdego z zespołów równocześnie, z możliwością płynnego przełączania. Rozbudowano opcje kontroli nad zespołem i zestaw informacji, docierających do gracza w trakcie misji. Uproszczono także sposób sterowania, większy nacisk kładąc na sterowanie myszą niż klawiaturą.

Gdyby nie wystarczyło ci 18 misji, składających się na ROGUE SPEAR, autorzy przygotowali edytor, pozwalający zmienić w nich prawie wszystko. Prawie, gdyż zachowane zostaną podstawowe geometrie otoczenia i tekstury. Jak wyznał Schnurr, główny programista: — Nie chcemy, by ktokolwiek stworzył głupi scenariusz, w którym dowódca oddziału, Bozo Klaun będzie użerał się z terrorystami–sprzątaczkami, uzbrojonymi w wiadra i szczotki.

Może to i dobrze. My, poważni antyterroryści, nie lubimy takich koszarowych żartów.

PLANESCAPE TORMENT

Żeby poznać sens istnienia, trzeba się mocno namęczyć

Lektura internetowych grup dyskusyjnych to czasem bardzo ciekawe zajęcie. Dzięki niej dowiedziałem się na przykład, że wiele osób denerwuje „dziecinna" fabuła BALDUR'S GATE. Ludzie ci preferują zawiesisty, brutalny i ociekający krwią klimat FALLOUT, wytaczając argumenty w stylu: „żaden cios mieczem ani strzał z łuku nie wygląda tak, jak seria z Panzor Jackhammera". Ku zmartwieniu krytyków krwawych gier, muszę przyznać rację miłośnikom brutalności. I już cieszę się, że falloutowy „feeling" ma szansę odżyć w PLANESCAPE: TORMENT, grze RPG przeznaczonej dla dorosłych odbiorców.

Fabuła, której oryginalność i innowacyjność pod niebiosa wychwalają spece od marketingu z Interplay, może być elementem przyklejającym do monitora na długie godziny. Zabawa zaczyna się nietypowo, bo po śmierci prowadzonego przez gracza bohatera. Nieznana moc wskrzesza go, pozbawiając przy tym wszystkich wspomnień dotyczących poprzedniego wcielenia. Zagubiona w wielowymiarowym świecie postać rozpoczyna tułaczkę, mającą dać odpowiedzi na najważniejsze z pytań: kim jestem? Jaki jest cel mojego istnienia? Kim są istoty pragnące mojej śmierci?

Silnik BG został dość mocno podrasowany. Postacie są ponaddwukrotnie większe, a ich animacja zyskała setki klatek. Wszystkie poziomy gry są wyrenderowane, każda lokacja ma swój unikalny, łatwy do zapamiętania klimat. Oby nie powtórzyła się sytuacja z „Baldura", gdzie wnętrza większości domów i chat były do siebie bliźniaczo podobne.

Gra będzie brutalna. Bardzo. Co powiecie na zabicie wroga, odcięcie mu kończyn, a następnie wykorzystanie ich jako broni w kolejnych potyczkach? To jest już taniec na granicy dobrego smaku... Zabijanie zwierząt i przerabianie ich na tarcze, zbroje czy oręż nie jest już tak bardzo szokujące, w końcu robili to z powodzeniem nasi praprzodkowie. Niedługo pójdziecie w ich ślady.

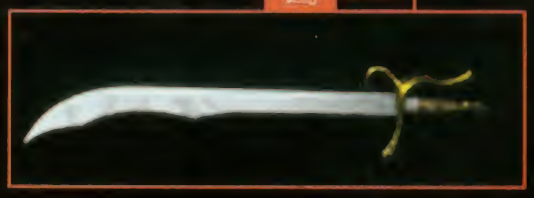
Oparty o zasady AD&D świat PLANESCAPE to centralne „miasto bram", Sigil, którego zakamarki skrywają portale prowadzące do nieskończonej ilości wymiarów i miejsc we wszechświecie. Niestety, otwarcie portala nie jest możliwe bez odpowiedniego klucza. Akcja gry rozgrywa się, jak łatwo zgadnąć, w Sigil oraz paru innych częściach kosmosu. Samotnemu bohaterowi w przygodzie pomoże maksymalnie pięć NPC, a zatem drużyna jest tak samo liczna jak w BG. Mimo zapowiadanej wierności regułom AD&D, nie będzie wam dane wygenerować swojej własnej postaci. Na kształtowanie charakteru, umiejętności i poglądów na świat wpływ mają wyłącznie uczynki gracza. Zabijanie niewinnych skłaniać was będzie w stronę zła, a częste machanie mieczem wyćwiczy umiejętność fechtunku do bardzo wysokiego poziomu. Ciekawe, jak w praniu sprawdzi się najważniejszy z przymiotów głównego bohatera, czyli nieśmiertelność? Nie przecierajcie szkieł — w PLANESCAPE naprawdę trudno będzie zginąć na dobre. Nie trzeba też będzie przejmować się jedzeniem, piciem, spaniem, noszeniem zbyt wielkich ciężarów... Na wskrzeszonym z niebytu herosie takie drobnostki nie robią żadnego wrażenia. Czyżby znowu przyszło nam grać synem któregoś z bogów?

Czekam na tę grę bardzo, bardzo niecierpliwie. BALDUR'S GATE zostawiła mi spory niedosyt, nawet po przejściu dodatku. PLANESCAPE: TORMENT ma spore szanse wypełnić dziurę. W końcu, robi ją ta sama ekipa, która pracowała nad FALLOUT 2...

Ator

Diablo oszukał twego bohatera i po zawładnięciu jego ciałem ponownie wciela w życie swój diaboliczny plan zmiany ludzkości w nieszczęsnych niewolników. Mają mu w tym pomóc pozostali Prime Evils — Mephisto i Baal. Na szczęście ty również masz nowych kumpli w swojej paczce.

Na jedno skinienie twego palca czeka Amazonka, Palladyn, Nekromanta, Czarodziejka i Barbarzyńca. Każdy z tych zawodników może w czasie gry rozwinąć 30 zależnych od klasy umiejętności i zaklęć, przez co tym razem nie ma jednej, wielkiej puli czarów. By jeszcze bardziej zróżnicować postacie, zaklęcia podzielono na pięć kategorii, po jednej dla każdej klasy. I tak, nekromanta posiada przede wszystkim zaklęcia pozwalające tworzyć i kontrolować ożywieńców, magia paladyna obfituje w błogosławieństwa i inne nawiedzone czary ochronne, czarodziejka zaś posiada największy arsenał zaklęć niszczących, zbliżony do tego, jaki posiadał adept magii w pierwszym DIABLO.



Inaczej sprawa wygląda z umiejętnościami. Co prawda już w poprzedniej grze każda postać posiadała jeden charakterystyczny dla swojej klasy skill, ale nie mogła go rozwijać. Tym razem umiejętności będzie więcej (kilkanaście na postać) i na różnych poziomach wtajemniczenia. Po awansie na następny level, oprócz dodania kilku punktów do cech postaci, możesz wybrać jakąś nową umiejętność lub rozwinąć którąś z poznanych już wcześniej. Bardzo ważna będzie specjalizacja — gra jest tak skonstruowana, że opanowanie wszystkich skillów jest niemożliwe. Dzięki temu w praktyce liczba postaci będzie większa niż pięć, gdyż w zależności od umiejętności, bohater wybierze inną taktykę walki i inny rodzaj broni.

Nie każdy wojownik dzierży teraz w ręku miecz i nie każdy mnich wywija kijem bojowym. Równie dobrze możesz spotkać amazonkę strzelającą z łuku jak i dziurkującą wrogów włócznią (nowość). Do najciekawszych umiejętności (na przykład barbarzyńcy) zaliczyć trzeba Miażdżące Uderzenie (zwiększa chwilowo siłę ataku), Ogłuszenie (unieruchamia przeciwnika i uniemożliwia mu wyprowadzenie kontry) i Ryk (zmusza do ucieczki potwory). Ciekawe są też zdolności amazonki: strzela ona kilkoma pociskami naraz lub jednym, ale z precyzją snajpera.

Ma do kogo. Potwory są w DIABLO II znacznie silniejsze i gracz mocno z nimi potańcuje, chcąc zachować skórę w jednym kawałku. Menażeria została stworzona od nowa, a wygląda na to, że twórcy gry popisali się sporą wyobraźnią i wyczuciem kreując przeciwników. Nie zdecydowali się na wyraźne ulepszenie artefaktów, za to każda postać będzie mogła założyć na siebie kilka nowych przedmiotów, jak na przykład pas. Do świata DIABLO wkroczył w sequelu wolny rynek. Ceny tych rodzajów oręża, które cieszą się największą popularnością rosną, a innych spadają.

DIABLO II podzielono na trzy akty i finał. W każdym z nich musisz dokopać któremuś ze wspólników dużego, złego kolesia, zaś w finale czeka Diablo. Każdy akt gry to zupełnie nowa okolica, sklepy, klimat i questy. W ukończonym właśnie trzecim akcie (co czyni grę gotową w 70%) bohaterowie badają starożytną cywilizację, długo pochłanianą przez żarłoczną dżunglę. Plansze tej części przypominają więc tropikalne lasy, a i potwory to raczej dzikie zwierzęta niż kościotrupy i ich kumple. Autorzy umieścili tam także wyjątkowo dużo magicznych miejsc oraz sklepów, gdzie nabędziesz wiele potężnych zaklęć i napojów. Krucho za to będzie z bronią.

Tryb wieloosobowy ma wyglądać podobnie jak „jedynce", jednak Blizzard postanowił wypowiedzieć wojnę cheaterom i notorycznym mordercom bohaterów. W tym celu pliki postaci przechowywane będą na serwerach Battlenetu (podobnie jak w ULTIMA ONLINE), co uniemożliwi edytowanie postaci. Player–killerzy, na których będzie dużo uzasadnionych skarg, mogą liczyć się z utratą postaci.

Styl grafiki pozostawiono bez zmian, ale tym razem rozgrywka przedstawiona jest w wysokiej rozdzielczości. Efekty specjalne wykorzystują wszystkie dobrodziejstwa niesione przez akceleratory 3D, ciesząc oczy mgłą, zmiennymi źródłami światła czy pięknymi efektami wizualnymi wywołanymi użyciem czarów. To będzie diablo ładna gra.

AMEN

THE AWAKENING

Cavedog, bardzo młoda firma developerska, zaistniała w świadomości graczy wydając — zdaniem wielu graczy najlepszą do tej pory grę RTS — TOTAL ANNIHILATION. Tuż po ukończeniu prac nad tą strategią rozpoczęto kodowanie silnika AMEN, strzelanki FPP o zacięciu przygodowym. Letnie miesiące mijają nieubłaganie, zbliża się więc termin premiery. Co takiego jest w A:TA, co wyróżnia ją na tle konkurencyjnych tytułów? Po pierwsze, fabuła. Autorzy twierdzą, że tak wciągającej, intrygującej i trzymającej w napięciu akcji nie miała jeszcze żadna gra FPP. Ciekawe, czy grali w HALF–LIFE?

Bishop Six jest megatwardzielem ze stalowymi jajami, zjadającym na śniadanie płyty chodnikowe zapijane kwasem solnym. Jego kariera w elitarnym oddziale SAS (brytyjscy komandosi) owiana jest legendą. Po kilkunastu latach służby przeszedł na zasłużoną emeryturę, jednak nie dane mu będzie zaznać wesołego życia staruszka.

Oto trzecia część ludzkości została zainfekowana nieznanym wirusem, wyzwalającym niepohamowaną chęć mordu. Ofiarami ich choroby są „zdrowi", wolni od zakażenia ludzie. Enklawą czystej rasy jest Europa Zachodnia, podczas gdy zmasowana ofensywa mutantów powoli zalewa Amerykę Północną. Osobista tragedia dotyka w końcu naszego macho — jego żona i córka zostają brutalnie zamordowane przez grupę „nosicieli". Kiedy do Bishopa dzwoni jego długoletni przyjaciel z SAS, Robert Dwight, zdesperowany bohater decyduje się działać. Czy uda mu się samodzielnie położyc kres zagładzie? Jasne, przecież tyle razu już się udawało...

Engine gry nie zawiera najnowszych wynalazków obecnych w UNREAL czy QUAKE3: ARENA. Mimo wymaganego do uruchomienia programu akceleratora 3D, nie znajdziecie tu geometrii opisanej liniami krzywymi, zaawansowanego oświetlenia ani cieni. Autorzy twierdzą, że to tylko mało ważne bajery, których zadaniem jest ukrycie ubóstwa scenariusza. Osobiście nie miałbym nic przeciw temu, gdyby udało im się połączyć graficzne fajerwerki z doskonałą fabułą. W tej kategorii UNREAL wciąż pozostaje niedoścignionym wzorem.

Świat AMEN podzielony jest na dwanaście aktów, zamiast tradycyjnych leveli. Każdy z nich może być „mały", wymagający tylko kilkudziesięciu minut do ukończenia, lub „wielki", odpowiadający rozmiarem dziesięciu tradycyjnym poziomom. Programiści nie zrezygnowali ze znanego dobrze systemu map — każdy z aktów może rozgrywać się na kilku z nich. Szczególny nacisk położono na wierne odwzorowanie świata otaczającego gracza. Lotnisko, baza wojskowa, metro — wszystkie lokacje zostały zbudowane z zachowaniem proporcji. Co to oznacza? Ano, przechadzka wzdłuż pasa startowego może trwać kilkanaście minut.

Ciekawostką jest możliwość używania wylonanej „samodzielnie" broni. Obok standardowych pistoletów, karabinów, strzelb i wyrzutni rakiet, pojawią się elementy żywcem wzięte z programów Adama Słodowego. Wyobraźcie sobie, że tłuczecie szybę, aby podnieść kawałek szkła i chlastać nim jak nożem. Dla mnie bomba, panie Kaziu! Podobny patent stosuje Black Isle w PLANESCAPE: TORMENT.

Autorzy stawiają sobie zadanie zrobienia gry choć trochę nieliniowej. Gracz bez przerwy stał będzie na rozdrożu: przemknąć po cichu czy przemaszerować tupiąc po górach trupów? Oba sposoby będą podobno dobre, ale jeden z nich wymaga głębszych kieszeni na magazynki. Ja chyba wiem, który wybiorę.

RooS

NOWY TEENAGENT

Burning

Zabawny i inteligentny, chociaż złotopolski

Między chodzeniem po lochach, a dowodzeniem krwiożerczymi hordami... (tu wstaw twoją ulubioną rasę z jakiejś strategii) lubimy przeżyć jakąś przygodę i powysilać szare komórki. Właśnie dlatego wciąż popularne są gry przygodowe, dlatego cały czas ukazują się nowe tytuły o najróżniejszej tematyce i jakości. Kilka lat temu urodziła się polska produkcja z tego nurtu, o anglojęzycznym tytule TEENAGENT. Trudno jest o tej grze napisać cokolwiek, co nie zostało gdzieś już opublikowane (a o TEENAGENT pisano sporo), jednak młodsi czytelnicy zapewne w ogóle nie kojarzą tego tytułu. Warto go zatem przypomnieć.

W tej swego czasu popularnej grze, wcielasz się w postać Marka Hoppera, nastolatka, który niespodziewanie został wybrany przez wróżkę na detektywa. Kto by się spodziewał..? Jego zadaniem jest rozwikłanie zagadki tajemniczego zniknięcia złota z pewnego banku. Wiadomo, że znikanie jest jedną z podstawowych właściwości pieniędzy (szczególnie na zakupach). W tym przypadku jednak kruszec niemal wyparował; nie wiadomo do tego, dokąd się udał. W bieg akcji dokładnie wprowadza intro, które jest cenne także z innego powodu: pomaga ono zrozumieć sposób myślenia zaprezentowany w grze. Przydaje się to, bowiem TEENAGENT to jajcarska i nieco zwariowana, a na pewno nietypowa przygodówka.

Zagadki czyhające na naszego nastoagenta w gruncie rzeczy trzymają się logiki, choć niektóre z nich są nieco pokręcone i wymagają troszkę innego toku myślenia niż ten, którym posługujemy się w świecie rzeczywistym. Aby nie narażać nieprzygotowanych graczy na zbytnią konsternację, autorzy stworzyli trzy „misje treningowe", których ukończenie jest warunkiem rozpoczęcia właściwej gry. Są one stosunkowo proste, wymagają jednak pomysłowości i kreatywnego podejścia do otoczenia i wypełniających go przedmiotów. Dopiero gdy zacznie się prawdziwa zabawa, docenisz to obowiązkowe przygotowanie. Szczerze mówiąc, do bezstresowej i dynamicznej zabawy potrzeba tylko jednego: wcielenia się w skórę zwariowanego szesnastolatka i myślenia tak, jak on.

Grafika TEENAGENT dziś nie zachwyca, ale nawet seria King Quest straciła klimat i doskonałe zagadki na rzecz trzeciego wymiaru, proszę więc nie wybrzydzać. Wszystko w tej grze jest kolorowe, czytelne i po prostu ładne. Towarzysząca zabawie muzyka w formacie audio — naprawdę solidnie wykonane kawałki — dziś wydałaby się standardowa, lecz nadal potrafi zachwycić. Jak na czas wydania tej gry, digitalizowana mowa była czymś doskonałym. Głosy zostały tak dobrane i tak dobrze odegrane, że w pierwszej chwili spadłem z krzesła. Gdy rozmarzony Marek wypowie: „Dom, słodki dom", i ty się przewrócisz. Wojskowy ton oficera, czy wreszcie najlepsza w całej grze kwestia „Mogę nawet napluć panu w oko" są tak rozbrajające, że brzuch będzie cię bolał od śmiechu jeszcze kilka godzin po ich usłyszeniu. Ponadto na kompakcie został umieszczony dodatkowy utwór pod tytułem TeenRap, w którym opisane są losy naszego bohatera. Naprawdę, polecam skierować ucho w kierunku tej gierki.

TEENAGENT był w swoim czasie niezwykle nowatorski. Jajcarska przygodówka, to był dopiero powstający gatunek. Dziś mamy chociażby KSIĘCIA I TCHÓRZA tej samej firmy — w wielu miejscach KiT opiera się na wnioskach z wcześniejszej produkcji i poprawia jej błędy.

Jeżeli masz ochotę zrobić sobie powtórkę z historii krajowych gier lub znowu (albo pełniej) poczuć się młodo, albo po prostu lubisz przygodówki, wpuść do swego komputera TEENAGENTA. Niemłody on wiekiem, mimo iż lat ma niewiele, lecz nadal potrafi wykręcić coś zabawnego. Może nawet napluć panu w oko.

Nie ma tego złego

CYRANO

...co by na gorsze nie wyszło. Tak jest właśnie w rzeczywistości, nie dziwota więc, że jej unikamy jak diabeł wody, a pasażerowie autobusów — mydła. Kiedy najwyższym wysiłkiem woli poderwałem się z barłogu, zrozumiałem jednak, że muszę stawić czoła codzienności. Powłócząc nogami i unikając komunikacji miejskiej, dotarłem do Red_Akcji około popołudnia. Wszedłem do środka i... nikogo tam nie było.

– Gdzie są wszyscy? — zapytałem retorycznie, to jest nie licząc na odpowiedź. – Gdzie indziej — odpowiedziałem sam sobie niegrzecznie, by uciąć rozmowę. Niestety, nie dałem za wygraną. – To znaczy gdzie? — męczyłem męczliwie. – Poszukaj — podpowiedziała mi intuicja.

Najłatwiej było mi znaleźć Covala — siedział na przemian na IRC, ICQ i U.O. – Czego tutaj szukasz? — zapytał podejrzliwie, gdy zastąpiłem mu drogę gdzieś pośród wzgórz Britanni. – Człowieka — odparłem patetycznie i z odrobiną śmieszności. – Może chcesz przyłączyć się do gildii? — spytał Coval. Nie chciałem. Ukłoniłem się kilka razy grzecznie mą postacią i wylogowałem, żeby już nie przeszkadzać. RooSa odnalazłem też bez trudu — pośród diabolicznych figur, w ciemnych korytarzach, biegał żonglując railgunem i wyrzutnią rakiet na przemian. – Mam cię! — krzyknął — i już było po mnie. Za chwilę zmartwychwstałem, ale nie na długo, gdyż znowu mnie zastrzelił. – Poczekaj chwilę — poprosiłem — chcę cię tylko o coś zapytać... – Graj lub giń, nie mam czasu na próżne gadki — wrzasnął RooS i przeszył mnie serią. Nie mógł ustać nawet na chwilę w miejscu, tylko ciągle biegał i mordował, krzycząc „Amen, amen". Trzeci zgon wstrząsnął mną tak silnie, że zszedłem z areny zmagań i zanurkowałem w odmęty wirtualnego oceanu. Pływałem tak, rozkoszując się miękką pieszczotą ciepłej i słonej wody, aż nadziałem się na hak. To był Ator, starzec o jednej drodze drewnianej, przepasce na oku i papudze na ramieniu. – Puszczaj — wydarłem się wściekły — nie widzisz, że to ja? – Nic nie widzę — odparł bezczelnie, przykładając lunetę do przepaski. Nie zauważył przez to nadlatującego nisko, acz z wysoką prędkością odrzutowca, kierowanego jak zdążyłem dostrzec przez Yanosa. Za chwilę pływałem wraz ze stadem szczurów pośród drzazg, w które zamieniła się dumna niegdyś fregata „Resetta", a wokół mnie rozkwitały niebezpiecznie kolorowe grzyby jądrowe. Papuga, która podleciała bliżej do jednego z nich, zaczęła nagle śpiewać, i to ludzkim głosem. – Zakręcona, zakręcona — darła się jak tranzystor na plaży, z jakby znajomym akcentem. – To ty Krooger? — spytałem niepewnie. – Ja — odparło ptaszysko. – Dlaczego jesteś takim... ptaszkiem? — chciałem się dowiedzieć. – Bo lubię żyć kolorowo — odparł skrzekliwie, i tyle go widziałem.

Wirtualna rzeczywistość też skrzeczy — uznałem — i teleportowałem się do RL. – A pewnie — potwierdził moje najnowsze poglądy Misiek, który tymczasem zjawił się w Red_Akcji — dlatego trzeba bawić się, bawić człowieku! – Grunt to dobra zabawa — przyszedł mu w sukurs Hammer i wyłączył się z życia społecznego, rozkręcając na cały regulator głośniki przy swoim komputerze. „Teraz już wiem" — stwierdziła wokalistka, co mnie zainspirowało. Ja też już wiedziałem: rozkręciłem parową maszynę, którą kilka dni wcześniej przyniósł sapiąc jak żółw ociężale Trycki. Z Gadda (siedział w letargu przy oknie i, wzdychając, kręcił od czasu do czasu teleskopem) ściągnąłem maskujące ubranko. Zmontowałem sobie z cylindra maszyny nargile, zaszyłem się w kącie i paląc faja za fają żułem gumę. Wreszcie znalazłem własny kawałek rzeczywistości, w którym byłem Kimś.

Szkoda tylko, że tu nigdy nie ma z kim porozmawiać...

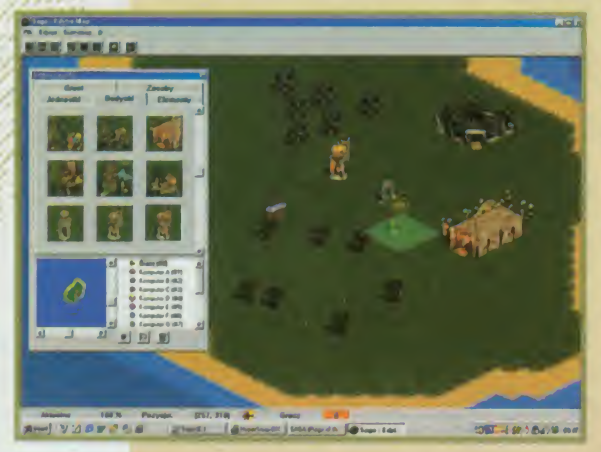
SAGA RAGE OF THE VIKINGS

Ator

Kochanie, znowu będziemy mieli Walkirię...

Wikingowie byli fascynującym narodem. Z mroźnej Skandynawii, na niedużych wiosłowych łodziach wyposażonych w jeden tylko żagiel, jako pierwsi Europejczycy dopłynęli do Ameryki. Byli silni, honorowi, waleczni, mieli fascynujące wierzenia. Ich legendarne wyprawy łupieżcze stały się kanwą wielu filmów i powieści. Niestety, gier poruszających tę tematykę jest jak na lekarstwo, z tym większym więc zaciekawieniem zabrałem się za najnowszy produkt firmy Cryo — SAGA: RAGE OF THE VIKINGS.

Jest to dobry RTS, w którym, jak wskazuje tytuł, główne role grają Wikingowie, spragniony wojaczki gracz może jednak spróbować swych sił dowodząc również Elfami, Krasnoludami, Ludami Południa, Centaurami czy Trollami. Nie musisz też obawiać się, że SAGA jest typową strategią w czasie rzeczywistym i znudzi ci się po kilku godzinach. Nie jest typowa, a do ekranu potrafi przykuć na długo. Zastosowano w niej wiele nowatorskich rozwiązań, wprowadzających nieco świeżego, mroźnego powietrza prosto z północy do nieco zatęchłego, strategicznego gatunku.



Tym, co najbardziej (i od razu) rzuca się w oczy, jest oryginalne potraktowanie postaci. Każda z ras posiada praktycznie tylko trzy główne jednostki, dla Wikingów są to na przykład kobieta i mężczyzna (wojownicy) oraz Walkiria. Mało? Niby tak, jednak te trzy osoby potrafią zrobić dosłownie wszystko. Łącznie z dziećmi, lecz o tym za chwilę.

Najłatwiej przedstawić to na przykładzie wojownika płci męskiej, który razi wroga z oddali swym dalekosiężnym łukiem, a gdy zbliży się, wyciąga miecz i tarczę, by przejść do walki wręcz. Gdy jednak chwilowo nie masz zamiaru nikogo wysyłać do Valhalli na ucztę bogów, to twój zuch potrafi wziąć do ręki narzędzia i obracać nimi nie gorzej od kobiety–wojowniczki, która wbrew swej nazwie potrafi tylko pracować. Walkirie z kolei pracują słabo, ale za to nieźle walczą (minimalnie gorzej od mężczyzn), do tego mają niezwykle ważną w rozgrywce cechę — potrafią władać pogańską magią i wznosić miejsca kultu.

W SAGA zaprezentowano oryginalne podejście również w stosunku do bazy i zasobów. Już na początku gry zauważysz pokaźne rozmiary budynków. Duże gabaryty konstrukcji mają dwojakie konsekwencje: po pierwsze, musisz uważnie myśleć, gdzie co stawiasz. Po drugie, wyprawy wojenne stają się konieczne dla pozyskania nie tyle nowych zasobów, co niezbędnej przestrzeni życiowej.

Nie ma tu również czegoś takiego, jak główny budynek, po utracie którego możesz spokojne nacisnąć RESET. Teraz, jeżeli każesz jakiejś postaci coś zbudować, to najpierw ogrodzi ona teren, na którym obiekt ma stanąć, a potem spokojnie uda się na poszukiwanie surowców, które są jej potrzebne (na przykład do lasu po drewno). Część „obowiązków" głównej budowli przejął magazyn, w którym składowane są nadwyżki materiałów po to, by za pomocą łatwiutkiego w obsłudze menu handlu wymienić je na inne potrzebne surowce lub gotowe produkty.

Twórcy gry zauważyli również, że budowle to nie magiczne faktorie i nie wytwarzają potrzebnych rzeczy same z siebie czy w ogóle ex nihilo. Tu nie wystarczy postawić obiekt, wybulić trochę forsy ze skarbca i z zadowoleniem odbierać gotowe wytwory. Do warsztatu musisz dostarczyć półfabrykaty (na przykład drewno i stal na pancerze), oczywiście musisz zadbać także o robotnika, który je przeroniesz, podobne zresztą jak w serii THE SETTLERS.

Identycznie sprawa wygląda z jednostkami — ktoś wreszcie zauważył, że żywe istoty nie biora

się z nieba przy wydatnej pomocy złota, tylko trzeba je spłodzić i urodzić. Genialne, nieprawdaż? W tym celu musisz zapewnić swoim poddanym odpowiednie warunki do kopulacji i mieć nadzieję, że nie urodzi się kolejna bezpłodna Walkiria. W SADZE bowiem, w wyniku związków śmiertelników mogą powstawać również istoty nieśmiertelne zamieszkujące Valhallę. Uśmiałem się, ale potrzebuję chwili do namysłu, by orzec czy jest to raczej śmieszne, czy zabawne... Podobnie pękałem ze śmiechu, gdy jedna z krów, której skończyło się w oborze pożywienie, sama poszła na łąkę, „ścięła trawę", poczekała, aż zrobi się z niej siano i zaniosła je do wioski. Szkoda, że bydlątko nie umie sobie z rozpędu postawić obory. Niedociągnięć takich jest w tej grze mnóstwo i... zdecydowałem się: wciąż z uśmiechem na ustach, ujmę za nie punkt z oceny.

Jeżeli jesteśmy już przy gospodarce, to nie sposób pominąć handlu, który pełni w SROTW bardzo ważną rolę: ze względu na brak miejsca na rozbudowę i niedobór niektórych surowców, naprawdę często trzeba coś sprowadzać. Na szczęście procedura ta została znacznie uproszczona i wystarczy tylko kliknąć na ikonę danego towaru, by za pomocą strzałek kupić lub sprzedać jego określoną ilość po odgórnie ustalonej cenie.

W świecie gry, co ciekawe i również rzadko spotykane, zmieniają się pory roku. Są niestety tylko dwie — lato i zima — ale to i tak spory krok naprzód. Co więcej, pogoda znacznie wpływa na harmonogram prac. W lecie, gdy wszystko owocuje i rozwija się a ptaszki ćwierkają, najlepiej zająć się uprawą zbóż lub zbieraniem owoców. Zimą zaś, do wyboru pozostaje wyrąb lasu, polowanie i rozmnażanie. Za oknem trzaska mróz, a w chacie huczy ciepły, migoczący kominek... Hmm, rozmarzyłem się trochę. Twórcy gry znaleźli również doskonałe lekarstwo na odwieczną chorobę RTS–ów — wyczerpywanie się surowców. W SADZE wszystkie wykorzystywane zasoby są odnawialne. Drzewa owocują co roku, w miejscu wyciętego lasu szybko pojawią się małe sadzonki, i tak dalej. Dzięki temu nie ma sytuacji patowych, w których każdy ma siły w bazie wystarczające do jej obrony, lecz nazbyt wątłe do ekspansji.

W tej grze nie dowodzisz państwami czy organizacjami, lecz klanami, a te kierują się honorem. Trzeba o niego dbać, na przykład mszcząc zabitych wojowników. Jeżeli okażesz się honorowym władcą, to inne klany poczują respekt i będzie możliwe ich podbicie zamiast eksterminacji. W praktyce wygląda to jak przejmowanie budynków w innych grach, ale dotyczy również mieszkańców osady, więc jeżeli dany klan jest bardzo wojowniczy (na przykład trolle), to czasem dochodzi do buntu.

Honor i polityka mają największe znaczenie w walce wieloosobowej, przez modem, kabelek, IPX lub net. Wtedy też zaczynają liczyć się sojusze. Ich zawarcie jest proste jak stylisko bojowego topora. Wystarczy kliknąć na ikonie „Klany Świata", zaznaczyć ten, z którym chcesz zawrzeć pakt i wybrać ikonkę przedstawiającą gołębia. Teraz wszystko zależy od drugiej strony. Wybrany gracz otrzymuje wiadomość „Klan proponuje sojusz", a imię proponującego układ jest zaznaczone pulsującą gałązką oliwną. Jeżeli sojusz zostanie zaklepany to wystarczy, że jeden z aliantów pokona lub podbije wszystkich wspólnych wrogów. Należy jednak pamiętać, że pakt można w każdej chwili zerwać. Aby to zrobić, wystarczy zaatakować swego sojusznika i wojna gotowa.

Grafika gry jest sympatyczna, choć nie rewelacyjna. Niby nic konkretnego nie można jej zarzucić, ale nie rzuciła mnie także na kolana przez lewe ramię. Poza tym, w niskiej rozdzielczości jest wysoce niepraktyczna, gdyż na ekranie z trudem mieszczą się dwa domki. Trzeba bawić się więc w rozdzielczości najwyższej, a wtedy gra okrutnie zwalnia.

W sumie jednak SAGA jest gierką co najmniej dobrą, na pewno zaś spodoba się wielbicielom gatunku RTS. Na uwagę zasługuje również dobre spolszczenie i dobra (bo niska) cena. Jeżeli nie przeszkadzają ci śmieszne wpadki i kilka lekkich niedoróbek, to spokojnie możesz dodać do oceny punkt lub półtora. No, czas już na mnie. Idę w imię Odyna dokopać kilku trollom.

Ocena: 7

Produkcja: Crew

Wymagania: P133, 16 MB RAM

Uwagi: Wal Centaura!

Niech ci bazooka lekką będzie

EXPENDABLE

Od czasów nieśmiertelnego COMMANDO na 8-bitowce minęło sporo lat i nikt już specjalnie nie zachwyca się standardowymi, scrollowanymi shooterami. Być może graczy razi ich pozorna prostota... a być może odwykli od strzelanin, gatunek ten nie jest bowiem ostatnio zbyt licznie reprezentowany. Najwyżej raz na rok pojawia się gra warta uwagi, ostatnio była to APOCALYPSE (z Brucem Willisem) na PlayStation. Dla osób preferujących prawdziwe emocje przed ekranem monitora, EXPENDABLE może stać się prawdziwą Mekką tortur i wyżywki. Gra ta ma również szansę przekabacić nowe pokolenia miłośników cyberzabawy na wiernych wyznawców strzelanin. W każdym razie ciężko będzie — gdy już się na nią popatrzy — oprzeć się chęci posiadania tej płytki na własność.

Legendonomia

O samej grze nie da się specjalnie wiele napisać, bo i co można wymyślić nowego na temat standardowego shootera? Może to, że od bardzo dawna nie było takiej gry na PC. Jak mniemam, EXPENDABLE przez to stanie się bardziej interesująca dla części graczy, których (być może) już zaczęły nużyć kolejne zastępy — nierzadko zwyczajnie nie najlepszych — gier FPP. Mamy rok dwa tysiące któryśtam, zbrojny konflikt i genetycznie poprawionego komandosa wysłanego na planetę Obcych w celu wytępienia ksenoplugastwa. Matką i żoną będzie mu giwera, zaś ogień i pożoga znaczyć będą jego ślady. Amen.

Wygrywalność

Przebijając się przez 17 przygotowanych przez autorów poziomów ani przez chwilę nie dane ci się będzie nudzić, a to ze względu na pokaźne towarzystwo adwersarzy, atakujących niemal bez przerwy. Roboty, cyborgi, dzikie bestie i mechaniczne potwory nie są jedynie mięsem armatnim (zresztą wspaniale rozpadającym się na kawałki pod wpływem naszych pocisków) — potrafią też chować się za nierównościami terenu, oraz (co momentami może być przykre) odgryźć się solidną salwą. W przeciwieństwie jednak do bohatera COMMANDO, twój człowiek nie ginie od jednego strzału — ma za to pasek energii, który się stopniowo zmniejsza. Nie mogło zabraknąć także kilkunastu rodzajów broni, od laserów aż po kilkulufową bazookę, prującą z naprawdę grubej rury. Broń można upgradować, potęgując jej siłę rażenia. Przyda się to, naturalnie, na koniec każdego poziomu, gdy do gry wkracza nierzadko gigantycznych rozmiarów boss, ziejący ogniem i rakietami z każdego możliwego otworu. Są też granaty, dodatkowe punkty, celownik laserowy, odnowa energii... W grze znajdują się także sekrety (ukryte miejsca pełne dodatków) i cztery bonusowe poziomy, których odnalezienie za pierwszym razem będzie trudne — głównie ze względu na upływający czas. Można więc będzie powrócić do gry później, w nadziei ich odnalezienia. Zresztą EXPENDABLE praktycznie się nie nudzi, rzeź niewiniątek zawsze była przyjemną zabawą dla zdemoralizowanej młodzieży ery informatyki.

Wadologia i zaletyka

Głównym zarzutem, który można wystosować w stronę EXPENDABLE, jest nie do końca przemyślane sterowanie głównym bohaterem. System kontroli naszego podopiecznego został zapożyczony z gier FPP, w których obserwujemy świat z oczu bohatera. Należy jednak pamiętać, że kamera tu

Gulash

które jest właściwie jedyną alternatywą, ale obrót o 180 stopni i przejście kilku kroków w odpowiednią stronę potrafi być prawdziwym koszmarem. Na początku miałem jeszcze kilka zarzutów, które jednak rozwiewały się w miarę zagłębiania się w grę. Myślałem, że będzie krótka, okazała się jednak długa, wyczerpująca i w pełni satysfakcjonująca. Po łatwym pokonaniu kilku początkowych poziomów, nie miałem też zbyt dobrego zdania o osobie odpowiedzialnej za inteligencję Obcych oraz za narzucenie odpowiednio wysokiego poziomu trudności. Kolejne levele wyleczyły mnie i z tego, ro-

Sprzętografia

Będąc w posiadaniu dobrego joysticka bądź dzięki wyczerpującemu treningowi, można przyzwyczaić się do stosunkowo niewielkich wszak niedogodności, bo obficie wynagradza je szata graficzna tego shootera. Szybkość z jaką dokonuje się postęp w komputerowej grafice, jest wręcz nieprawdopodobne — EXPENDABLE wygląda jak jedno wielkie demo najnowszych technologii. Jest tu wszystko, począwszy od wielowarstwowych i przykuwających oko wybuchów, przepięknych efektów świetlnych wywoływanych przez fruwające wszędzie pociski (wypluwane z chyżością przekraczającą prędkość światła), a kończąc na fantastycznie zaprojektowanych futurystycznych lokacjach, w których dokonuje się eksterminacja obcej rasy. Dominuje szara bądź stalowa kolorystyka, rozświetlana kolejnymi kulami ognia, tańczącymi cieniami i setką innych upiększaczy, o których po prostu nie jestem w stanie więcej napisać. Tę grę warto zobaczyć choćby dlatego, że ma chyba najbardziej zaawansowaną trójwymiarową grafikę z wszystkich obecnych w tej chwili gier komputerowych. Już po INCOMING było widać, że o stronę techniczną gier Rage nie ma się co obawiać, w EXPENDABLE natomiast udało im się dojść niemal do perfekcji. Graficznej naturalnie, bo z kolei dźwięk mógłby być bardziej dynamiczny. Muzyka przygrywa gdzieś smętnie w tle i choć udaje jej się spotęgować klimat zagrożenia i agresji, to daleko jej do doskonałości. Same efekty „są tam, gdzie być powinny" i choć Rage nie wykazało się w tym przypadku zbytnią innowacją, spełniają swoją rolę.

się nie zmienia (a jeśli nawet coś się rusza bądź obraca, to jest to konsekwencja komend gracza). W EXPENDABLE nie mamy żadnego wpływu na kamerę, która czasem — zamiast wiernie śledzić plecy scyborgizowanego żołnierza — przełącza się na statyczny punkt obserwacji. Drugą, czasem niemiłą sprawą jest obracanie się, które w wyniku częstej zmiany kierunku ruchu wojownika przynosi dezorientację. Gdy idziemy do góry, wszystko jest w porządku, gdy zaś w dół bądź na boki — wszystko zaczyna się mylić, a efekty tego często bywają opłakane. Pozostaje strafe'owanie, bo się bowiem trudno i wymagająco. Przestają przeszkadzać także punkty kontrolne i stale upływający czas.

Expertyza

Interface użytkownika jest bardzo rozbudowany. Z bogatego menu konfiguracji można wybrać odpowiadającą graczowi rozdzielczość, ustawić detale (jest tego kilkanaście pozycji) tak, aby grafika była płynna i nie „chrupała"... i tak dalej. Naturalnie, aby wyświetlić wszystko, trzeba mieć potężny komputer z jeszcze potężniejszym akceleratorem. Warto wspomnieć jeszcze o możliwości gry w dwie osoby (kooperacja — dwóch kontra reszta świata), która jak wiadomo w przypadku takich produkcji jest jak najbardziej pożądana, i widzimy oto pełny obraz tej gry. Można mieć jeszcze pretensję do liniowości akcji, ale kto oczekuje od shootera wielu ścieżek? Ja zdecydowanie nie, więc z przyjemnością stawiam EXPENDABLE na honorowym miejscu pośród moich ulubionych gier.

Ocena: 8

Kuga Software

P200, 32 MB RAM

Wybuchowa

SAVAGE ARENA

FAIR-PLAY NA AUCIE

Kenneth dostaje piłkę, biegnie, ładny zwód, zbliża się do niego zawodnik przeciwnej drużyny... ooo, faatalnie, pomylił głowę Kennetha z piłką... Chyba przez to, że kask jest tego samego koloru. Ale... Co on robi? Piękne zagrał, lecz obawiam się, że ta bramka nie zostanie zaliczona...

Czy pamiętasz SPEEDBALL 2, przebój z Amigi? Jeżeli nie, to przegapiłeś jedną z ciekawszych gier komputerowych, mówiących o brutalnych zmaganiach zawodników uprawiających dziwaczne dyscypliny przyszłości. Ostatnim zaś pecetowym „krwawym sportem" wartym uwagi była wyśmienita HYPERBLADE — coś w rodzaju piłki ręcznej, rozgrywanej na lodowisku o kształcie przepołowionej wzdłuż rury. Niezła grafika, bezkompromisowe zasady i maksymalna grywalność nie pozwalały oderwać się od komputera. Tego samego oczekiwałem od SAVAGE ARENA; niestety, były to płonne nadzieje.

SAVAGE ARENA przedstawia zmagania sportowców przyszłości w dyscyplinie będącej (przynajmniej w założeniu) swego rodzaju futurystycznym szczypiorniakiem, podobnie jak HYPERBLADE. To jednak, co dzieje się na wirtualnym „boisku", niewiele przypomina dzisiejsze zmagania dwóch drużyn próbujących cisnąć piłkę do bramki przeciwnika.

Grą na boisku rządzi tylko kilka, absolutnie podstawowych, zasad. Drużyny są dwie, mają jednego bramkarza, punkty zdobywa się gdy do bramki wpadnie piłka. Nie może ona za to wypaść za boisko, które jest ograniczone polem siłowym. W jaki sposób wepchniesz swego gola i ile punktów zostanie za to zaliczone, zależy tylko i wyłącznie od ciebie. Na boisku panuje iście niesportowa atmosfera, nie mająca nic wspólnego z zasadami fair–play czy szczytnymi ideami olimpijskimi. Zawodnicy trzaskają się po łbach przy każdej okazji.

Okazja czyni zaś zawodnika. Na odebranie piłki oponentowi jest kilka sposobów. Najłatwiej jest po prostu go popchnąć, możesz mu też „wyjechać z czaszki", podciąć, rozkwasić nos pięścią, kopnąć w słabiznę, użyć piły łańcuchowej lub po prostu strzelić do niego z broni. Wszystkie te akcje okraszone są odpowiednią ilością krwi. Co ciekawe, gdy zawodnik po kilku ostrych starciach jest już trochę zmarnowany, można zauważyć, że co chwilę się zatrzymuje i wymiotuje. Używając fatality (bardzo trudne do wykonania), eliminujesz przeciwnika ostatecznie... a właściwie do przerwy, kiedy można wprowadzić zmianę w składzie. Jeśli zmiana nie nastąpi, zwłoki dalej spoczywają na boisku... Boks wagi superciężkiej to szachy korespondencyjne w porównaniu z zawodami SAVAGE ARENA.

Niestety, wszystkie te wizualne niesmaczki nie idą w parze z grywalnością, która stoi raczej na średnim poziomie. Boisko jest małe, a akcja bardzo szybka. Przy połączeniu tych dwóch elementów na arenie robi się tłok jak w dyskotece. Akcja ma tempo iście zastraszające, czasami, mimo wskaźników, nie wiadomo kto jest w danej chwili w posiadaniu piłki. Bramkarz zachowuje się tak, jakby pierwszy raz był na boisku, do piłki rzuca się jak głupi i nie zawsze we właściwą stronę. Zawodnicy, co się szybko i boleśnie okazuje, biegają jakby połknęli spory kawał kija. Wszystkie te wady stara się zrekompesować niezła, i co trzeba zaznaczyć, szybka grafika. Niestety, samobója strzela kiepska, monotonna muzyka.

Jeżeli nie zniechęcają cię fontanny krwi na boisku lub (czy to w ogóle możliwe?) jesteś fanem podobnie bezlitosnych gier, to SAVAGE ARENA jest przeznaczona dla ciebie. Jeżeli pragniesz zaś wyżyć się w niesportowej atmosferze po raz pierwszy, to daruj sobie ten tytuł. Lepiej zrobisz, gdy odkurzysz HYPERBLADE. Mimo, że gra ta ma już na karku kilka lat, to wersja na 3dfx nadal miażdży, i to z siłą, z którą zawodnicy SAVAGE ARENA fragmentują nosy przeciwników, a której brakuje samej zabawie.

Krooger

ocena: 5

Rage Software

P133, 16 MB RAM, 4xCD, 70 MB HDD

Ciekawe jak wyglądą rugby przyszłości?

MAD TRAX

Zabawa nader przyjemna, choć filozofa niegodna

Futurystyczne wyścigi ostatnio zaskakująco często nęcą nas ze sklepowych półek i internetu. Kuszą, choć kusić nie mają czym, gdyż większość tych produkcji niewiele poza tytułem wnosi nowego do dziedziny komputerowej rozrywki. Typowy dla tego rodzaju gier jest chociażby brak intro lub legendy. Autorzy nawet nie starają się ukryć, że im na tego typu ozdobnikach nie zależy — dużo ważniejsza jest czysta zabawa. I dobrze. Unikniemy wysłuchiwania żałosnych, kilkuzdaniowych historyjek o nieszczęśliwej ludzkości z przyszłości i najazdach zwyrodniałych ufoludków.

Taka też jest gra MAD TRAX — warta polecenia, mimo że nie wymaga myślenia i brak jej elementów ozdobnych. Zamiast tego, wszyscy którzy sprawią sobie MT znajdą dreszczyk emocji, świst rakiet, warkot silników i imponujące prędkości, wszystko podane na pięknie opracowanych trasach.

Do dyspozycji nieustraszonego kierowcy przygotowano osiem pojazdów, które dzisiejsze maszyny przypominają jedynie faktem posiadania czterech kółek. Na pierwszy rzut oka różnią się one między sobą tylko wyglądem. Na drugi — też, bowiem ich parametry możesz ustawić własnoręcznie. Nie myśl nawet o podciągnięciu wszystkiego na maksa: przyznano ci 150 punktów, które musisz mądrze rozdzielić pomiędzy sterowność, prędkość i przyspieszenie. Moje ulubione wymiary to: 30–70–50. Gwarantują one pokaźne przyspieszenie, dużą prędkość i nielichą sterowność.

Niezależnie od ustawień, każdy samochód ma wadę fabryczną — hamulce. Nie są za słabe, wręcz przeciwnie: gdy chcesz wyhamować na zakręcie, twój pojazd niemal staje w miejscu, zapomnij więc o efektownych, długaśnych poślizgach. Prócz tego czasem trudno jest znaleźć centralne ustawienie kół, które zbyt szybko odbijają po zakręcie.

Bolid ma możliwość dozbrojenia się na torze i złapania bonusów. Do wyboru masz rakiety o różnej mocy, przyspieszacze i osłony. Nie jest to imponująco wiele, ale lepszy pistolet w ręku niż karabin na dachu.

Każdy z dziesięciu torów, na których przyjdzie ci walczyć o sławę, kasę i emocje, opracowany jest w sposób bezdyskusyjnie dobry — grafika wygląda nawet lepiej, niż w opisywanej obok THRUST, TWIST 'N' TURN. Otoczenie wygląda wspaniale, a pobocze rozmazuje się z efektem do tej pory niespotykanym. Widać, że postawiono na prędkość i gigantyczne skoki. Scenerie zręcznie wpisują się w kanon futurystycznych wyścigów — znajdziesz tu autostradę, wykopaliska, miasto, a także wiele innych, nie do końca zidentyfikowanych miejsc. Co ciekawe, w internecie pojawią się wkrótce nowe tory i pojazdy. Będzie można je ściągnąć z adresu: www.rayland.com

Miło, że pomimo bardzo dobrej oprawy wizualnej gra ładnie chodzi już na minimalnych wymaganiach sprzętowych. Są oczywiście drobne zwolnienia czy zacięcia, ale w ciężkich dla słabych komputerów czasach to rzadko spotykana odmiana. Samochody są dość dobrze wymodelowane, dziwi jedynie znikomy ruch kół, które wyglądają jakby się w ogóle nie poruszały. Muzyka jako kolejny element MT bez skrępowania wpisuje się w przyzwoitą sztampę — brumdrum'n'bass i techno podczas wyścigu przyszłości to sprawdzony duecik.

Gra zaskoczyła mnie mile, jednak raczej słabo . Jest to po prostu kawał dobrej rozrywki. Przykuwa do monitora na kilka godzin, choć nie wiadomo właściwie dlaczego. Po ukończeniu wszystkich tras na pierwszym miejscu, serce gracza przepełnia błogie uczucie dobrze i z przyjemnością wykonanej roboty. Szkoda, że musi gnieździć się ono obok przeświadczenia: „już to gdzieś widziałem".

MAD TRAX kupić jednak warto. Wyścigi są jak kobiety — wszystkich mieć nie musisz, nawet tych ładniejszych... ale starać się można i trzeba.

Ocena: 7

Produkcja: Rayland/Project Two

Wymagania: P166, 32 MB RAM, 70 MB HDD

Uwagi: Kolejny future-racer z przeszłością

LIATH

Resetta

Czarowna szata, lecz wnętrze odstręcza

Mag Criss siedział pewnego dnia w swej wieży i wyczarowywał kolejną butelkę markowego wina, kiedy otrzymał list od dawno nie widzianej przyjaciółki. Tiche zawiadamiała go o niezwykłych odkryciach, więc postanowił ją odwiedzić. Wyruszył w podróż do krainy Azeroth, według legend zamieszkanej przez tajemniczą cywilizację Darts.

Czekały go tam wielkie kłopoty — z nieznanych przyczyn czas w Azeroth zaczął płynąć inaczej niż w zewnętrznych krainach, a zawirowania te zaczęły mieć wpływ i na inne światy. Teraz Criss musi nie tylko odnaleźć Tiche, ale także znaleźć sposób na powrót do domu. Aha — i przy okazji uratować świat przed chaosem. Za kłopotami stoi bowiem... Nie powiem.

Tyle na temat legendy wprowadzającej cię w świat baśniowej przygodówki WORLD SPIRAL LIATH. Moją pierwszą myślą na widok jej było — o, jakie to ładne. Rzeczywiście, wszystkie lokacje w LIATH utrzymane są w szczegółowym, sterylnym stylu, znanym na przykład z REAH czy ODDWORLD ABE'S EXODDUS. Naprawdę wygląda to ślicznie i kolorowo, szczególnie jeżeli zależy ci nie tyle na grafice, co na podziwianiu widoczków.

Styl gry i sposób kierowania postacią Crissa skojarzył mi się od razu z grą CHRONOMASTER (na podstawie opowiadania Rogera Zelaznego), dość już starą, bo z roku 1995. Tam, podobnie jak w LIATH, kierowałeś postacią poruszającą się po określonych z góry trajektoriach w nieruchomych lokacjach. Na tle dzisiejszych przygodówek takich jak REDGUARD czy KING QUEST, podobna forma robi wrażenie mocno zwietrzałej. Czy nie można było wykorzystać systemu ruchu postaci z TUNGUSKA? Obie gry są z tej samej „stajni", więc nie sprawiłoby to chyba problemu?

Na niekorzyść LIATH jako gry z końca XX wieku przemawia skrajna liniowość akcji. Bardzo denerwują sytuacje, w których domyślasz się co trzeba zrobić, ale nie możesz tego wykonać zanim nie odbędziesz określonej, narzuconej rozmowy, i to nawet wtedy, gdy informacje z niej płynące są ci potrzebne jak tysiąc grzebieni. Częste są absurdalne momenty, gdy (na przykład) po skończonej rozmowie na ekranie powinna pojawić się nowa postać. Musisz wtedy Crissem wyjść z lokacji i ponownie do niej wejść, w przeciwnym razie będziesz czekał do śmierci albo i dłużej.

LIATH to w założeniach i wykonaniu typowa przygodówka, w której bieg akcji uzależniony jest od znajdywania przedmiotów i używania ich w określonych miejscach. Zagadki są logiczne i nietrudne. Każdy, kto lubi gry przygodowe, bez trudu rozwiąże kazdą z łamigłówek. Aby było jeszcze łatwiej, w każdej chwili możesz zasięgnąć rady u pani Rheny towarzyszącej Crissowi w misji, a ta... powie wprost, co winieneś zrobić. Taka z niej dobra wróżka.

Criss zaś to czarnoksiężnik zaklina. Jego magia niezbędna jest w rozwiązywaniu wielu zagadek, jak chociażby na samym początku gry, kiedy musisz go uwolnić z kajdan. Nie od razu jednak dysponujesz całym asortymentem czarów. Niektóre musisz przygotować na podstawie receptur, la-

czac w określonej kolejności odpowiednie składniki w magicznym kociołku. Inne zakleństwa zdobywasz po odprawieniu obrzędów w świątyni lub jako nagrodę od postaci, której pomogłeś.

Przemierzając krainę Azeroth przyjdzie ci zwiedzać bagna, chaty czarownicy, tajemnicze świątynie, osadę Elfów i tym podobne, baśniowe miejsca. Szkoda tylko, że są to nieprzyjazne, nieruchome obrazki (tych paru animowanych ptaszków czy chmurek nie liczę). Spotykamy czasem co prawda żywe istoty, ale zazwyczaj dzieje się to wewnątrz budowli — tkwią tam w bezruchu, niczym po widzeniu z bazyliszkiem.

Konwersacje też nie należą do porywających — widzisz postać o kiepsko animowanej twarzy, niesynchronicznie z tekstem kla-

piącą ustami i przewracającą oczami i... Warto uprzedzić, że gra pozbawiona jest przemocy. Twemu bohaterowi nie odbierze życia podczas całej rozgrywki.

Od początku na mapie świata, po którym wędrujesz, widoczne są prawie wszystkie lokacje, jednak nie masz żadnej swobody w odwiedzaniu tych miejsc. Możliwość wejścia gdziekolwiek daje ci dopiero wykonanie określonego zadania lub odbycie rozmowy. Niezwykle denerwuje częste „wachlowanie" płytkami (grę wydano na 2 CD) przy zmianach lokacji. Drażni też, że z rzadka pojawiające się animacje robią wrażenie, jakby puszczano w nich co czwartą klatkę. Czemuż nie są to normalne, płynne filmiki do jakich przyzwyczaiły nas inne gry? Wkurza też obsługa interfejsu — żeby wykonać najprostszą czynność potrzebujesz około 5 kliknięć, zamiast 1 czy 2. Nie możesz wcześniej przyjrzeć się znalezionym przedmiotom, by odkryć ich przeznaczenie — obejrzysz je do woli dopiero po umieszczeniu ich w inwentarzu.

Finalna wersja gry jest niedopracowana. Częste są różnorakie wygibasy z grafiką, na przykład przemieszczanie się nazw i obrazków przedmiotów oraz czarów w inwentory. Druga usterka jest o wiele poważniejsza. Nie mogąc znaleźć rozwiązania (nie chciałam korzystać z podpowiedzi), postanowiłam ponownie porozmawiać z jedną z postaci w nadziei, że w rozmowie pojawi się nowa opcja. Nic takiego nie nastąpiło, za to na zakończenie pogawędki znów otrzymałam przedmiot (kartę inicjacyjną), który już miałam. W wyniku tego zdublowania nie mogłam posłużyć się pierwszą z kart, a gra nie przyjmowała do wiadomości obecności „klonu". Jedynym ratunkiem przed rozpoczęciem gry od nowa była opcja load.

Podsumowując, najważniejsza (jeżeli nie jedyna) zaleta LIATH jest oprawa graficzna. Pomimo jej wysokiej klasy, przyjemność z grania jest nadzwyczaj wątpliwa. Żałuję, że tak się stało — mogła to być niezła przygodówka z interesującą fabułą, godna MONKEY ISLAND. A tak, zamiast przejąć się losem powierzonego w czasowej dziurze sympatycznego czarodzieja, zmęczona od zmieniania płytek ręka sięgam do wyłącznika komputera, skazując świat na zagładę. Trudno, niech ratuje go ktoś inny.

Produkcja: 5
Project Two Interactive
Wymagania:
P166, 32 MB RAM, 8xCD
Uwagi:
Dla wzrokowców

wPAdnij
KOnieCZnie
dO
strefy
silnego
rażenia

Gralnia
GATE

ul. Związku Walki Młodych 9
(Metro Stokłosy, sklep Philipsa)
☎ **648 18 86 (87)**

14 komputerów z **Pentium II**,
3Dfx Banshee 16MB
i 64 MB RAMu

otwarte od 10^{oo} do 21^{oo}

STAR WARS EPISODE I RACER

Yanoos

Wszędzie kusi Moc dróg na skróty...

Wyobraź sobie dwa potężne silniki odrzutowe luzem, tak jakby odczepiono je spod skrzydeł odrzutowca. Teraz przymocuj do nich dwie liny, a na ich końcu umieść gondolę, nieco przypominającą duży kosz motocyklowy. Całe to ustrojstwo, gdy silniki dostaną pełną moc, pomyka kilka metrów nad ziemią z prędkością przewyższającą tysiąc kilometrów na godzinę. Chciałbyś poprowadzić taki pojazd?

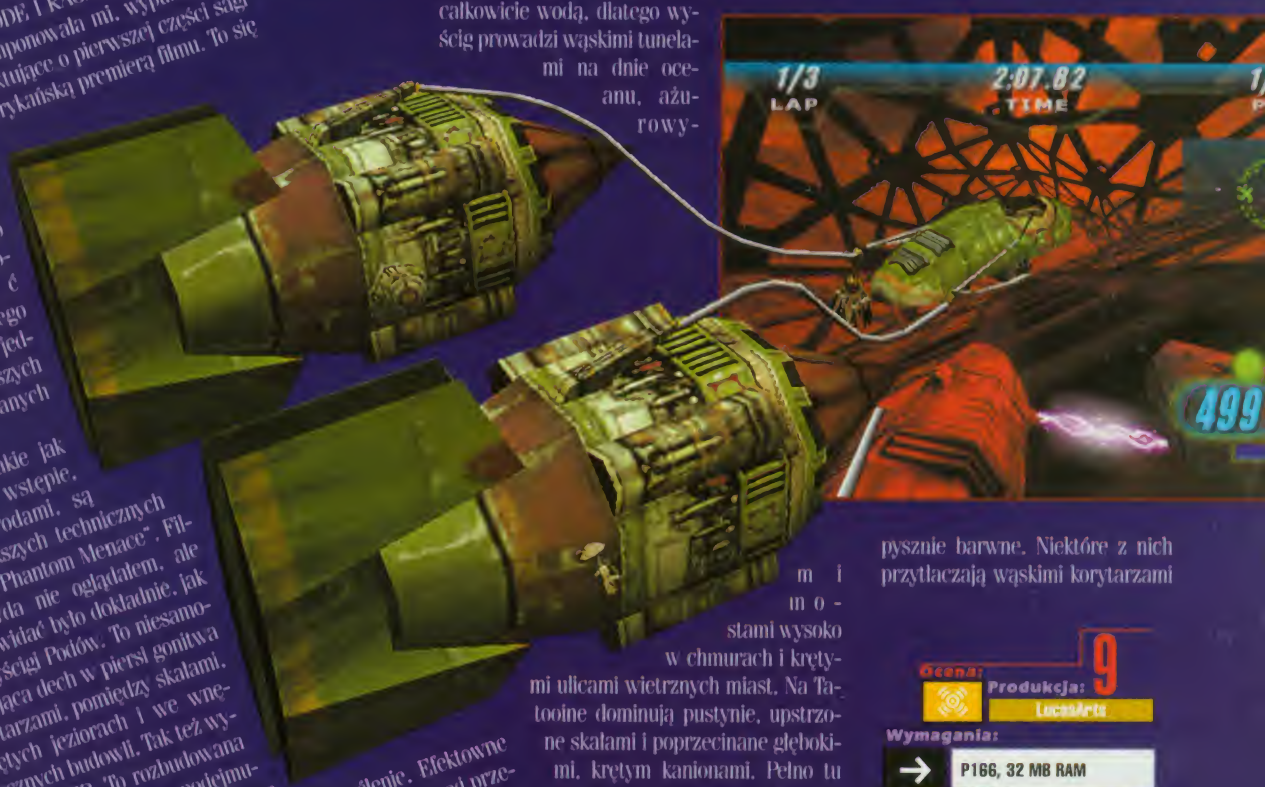
Masz ku temu okazję sięgając po jedną z nowych gier LucasArts — STAR WARS EPISODE I RACER. Swoją drogą, firma ta zaimponowała mi, wypuszczając dwie gry traktujące o pierwszej części sagi równo z amerykańską premierą filmu. To się nazywa precyzja! A teraz opowiem ci, co to jest doskonałość oraz dlaczego RACER jest jedną z najlepszych gier wydanych w tym roku.

Pojazdy takie jak opisany na wstępie, nazywane Podami, są jedną z większych technicznych atrakcji „The Phantom Menace". Filmu co prawda nie oglądałem, ale w trailerach widać było dokładnie, jak wyglądają wyścigi Podów. To niesamowita, zapierająca dech w piersi gonitwa wąskimi korytarzami, pomiędzy skałami, po zamarzniętych jeziorach i we wnętrzach gigantycznych budowli. Tak też wygląda zabawa w RACER. To rozbudowana zręcznościówka, w której decyzje podejmujesz w ułamku sekundy, a reagujesz odruchowo. Śmigając z prędkością dźwięku nie masz czasu na myślenie. Efektowne ewolucje, snopy iskier krzesane blachą o skały i smród palącego się od przeciążenia silnika, to twoja rzeczywistość. Nie ma tu też miejsca na jakiekolwiek bronie — sprytu i wyśrubowanych refleks są jedynym orężem.

Jako dziewięcioletni Anakin Skywalker (lub którakolwiek inna postać ścigająca się w grze), stajesz do turnieju składającego się z dwudziestu pięciu wyścigów o rosnącym stopniu trudności. Twym zadaniem jest zdetronizowanie wieloletniego mistrza rajdów, Sebulby, ulubieńca publiki i faworyta możnych. To trudny przeciwnik, a jego Pod należy do najlepszych maszyn w grze.

Zawody odbywają się na ośmiu planetach, znacznie różniących się od siebie warunkami atmosferycznymi, wyglądem tras, ich otoczeniem i napotykanymi przeszkodami. Na przykład Aquilaris pokryta jest całkowicie wodą, dlatego wyścig prowadzi wąskimi tunelami na dnie oceanu, ażurowymi mostami i monostami wysoko w chmurach i krętymi ulicami wietrznych miast. Na Tatooine dominują pustynie, upstrzone skałami i poprzecinane głębokimi, krętym kanionami. Pełno tu ukrytych jaskiń i skrótów. Skrótów jest zresztą sporo na każdej trasie, a dokładna ich znajomość w późniejszych rajdach okazuje się niezbędna do zwycięstwa. Nieraz pomykasz jako potencjalny zwycięzca szeroką ulicą, a tu nagle przed tobą wyskakuje z jakiejś dziury przeciwnik i zgarnia wygraną. No cóż — raz na podzie, raz na spodzie...

Trasy są zaskakująco długie, niesamowicie pomysłowe i przepysznie barwne. Niektóre z nich przytłaczają wąskimi korytarzami i straszą dziwacznymi, ogromnymi maszynami pracującymi opodal. Wokół innych rozlewa się roz-



Ocena: 9
Produkcja: LucasArts
Wymagania:
P166, 32 MB RAM
Uwagi:
Anakino też się wybiorę

legła przestrzeń, wzrok zaś, sięgając aż po horyzont, raczony jest pięknymi krajobrazami. Jeszcze inne mają wiele poziomów, kryją w sobie masę zaułków i zaskakujących odskoczni. Wokół tras sporo jest ruchomych elementów, odpowiadających charakterem typowi planety. Gdy mkniesz podwodnym, przeszklonym tunelem, nad twą głową przemykają ławice kolorowych ryb. Gdy pokonujesz kolejny, ciasny zakręt górskiej trasy, obok ciebie z hukiem przelatuje statek kosmiczny, mogący mieć ze sto metrów długości (Pod ma około dziesięciu).

Zaimponował mi engine gry. Kontroluje i animuje on dwanaście Podów mknących w różnych częściach dużej, kolorowej trasy, ożywia ruchome otoczenie i nasyca wszystko dopracowanymi efektami graficznymi. Grałem w najróżniejsze wyścigi, zachwycałem się ROLLCAGE, jednak RACER bije konkurencję na głowę, a raczej głowicę mocarnego silnika.

Silniki, zaprawdę, są potężne. Każdy z Podów ma ich dwie sztuki, większość maszyn skonstruowana jest tak, jak opisałem na początku. Dopiero w późniejszych etapach gry pojawiają się ścigacze z kabinką nie ciągniętą na linach, tylko umieszczoną pomiędzy silnikami. Najładniej jednak wyglądają bolidy z gondolą swobodnie poruszającą się z tyłu. Przy każdym zakręcie, podskoku czy uderzeniu kabina skacze na wszystkie strony, przekręca się i miota na boki. Ach, jak pięknie to zrobiono...

Każdy z 23 Podów, dostępnych w grze, opisany jest kilkoma cechami. Są to: stabilność, zwrotność, przyśpieszenie, prędkość maksymalna, hamulce powietrzne, chłodzenie i reperacja. Wyjaśnienia wymaga tylko ostatni termin, i już wyjaśniam. Każda kolizja powoduje mniejsze lub większe uszkodzenia. Jeżeli nie są zbyt poważne (czasem urywa ci silnik...) to zostają one, w zakresie wyznaczonym cechą reperacji, automatycznie naprawione.

Poszczególne maszyny różnią się znacznie zarówno gabarytami, kształtem jak i osiągami. Wiadomo, Pod wielki i szybki (potężne silniki) rzadko będzie zwrotny jak jaskółka, natomiast sprzęt Anakina jest nieduży, zwinny, za to nie imponuje przyśpieszeniem. Za pieniądze jednak, nawet w odległej galaktyce i dawno, dawno temu, można sprawić sobie bolid marzeń.

Każdą z cech możesz poprawić, dokupując odpowiednią część w sklepiku skrzydlatego spekulanta Watto — w ten sposób tworzysz takiego Poda, jaki odpowiada twym upodobaniom i technice jazdy. Watto ma pokaźną ofertę, serce cieszy się na widok lepszego silnika, jednak by zrobić wartościowe zakupy, musisz mieć pieniądze.

Za wygrane wyścigi zarabiasz gotówkę, za gotówkę ulepszasz swoją maszynę. Części zamienne, jak to części, niszczą się i zużywają. Dlatego w swym hangarze trzymasz małe robociki, łatające Poda między wyścigami. Nie są cudotwórcami — nieraz trzeba po prostu kupić nowy kawałek żelastwa. Co się dzieje z tym zużytym? Watto, stary cwaniak, regeneruje części i wystawia je za swym sklepem, na szrocie. Elementy są tam tańsze, jednak nieco przechodzone. Inwestycja na krótki dystans, ale czasem nie ma wyjścia.

Wszystkie te atrakcje sprawiają jednak, że RACER daje ci do wyboru ogromną swobodę w wyborze i kreowaniu maszyny, od której zależy twe życie. Jeżeli jeden Pod ci się znudzi albo zdobyłeś nowy (bijąc rekord trasy lub zwyciężając efektownie), to możesz się przesiąść do innego Pod–jazdu. Warto dodać, że w grze ukryto cacuszka dostępne tylko za zwycięstwa w efektownym stylu. Chciałbyś zasiąść w Podzie mistrza Sebulby? Weź chusteczkę — ręczę, że się spocisz przy tej robocie.

Jak już wspomniałem, RACER jest grą wyjątkowo efektowną wizualnie. Nie wiem jak twórcy gry to zrobili, ale czuje się ten tysiąc na liczniku, jazda jest wściekle szybka. Nie przeszkadza to jednak w oglądaniu doskonałego otoczenia i efektów graficznych. Animacje i sposób zachowania się Podów są również niesamowite, zaś filmiki wciągają w atmosferę świata gry. Rodzinną planetę Anakina Skywalkera trzyma w łapach miejscowy gangster Jabba the Hutt. Z filmu pamiętamy go jako nieruchawego, tłustego olbrzyma. W RACER jeden z liczniejszych przerywników przedstawia go jako szczupłego robaczka, uśmiechniętego i żwawego jak swojski karaluch. Aż chce się go rozdeptać... albo chociaż zetrzeć mu ten uśmieszek z twarzy.

Ociekającej adrenaliną zabawie towarzyszy filmowa ścieżka dźwiękowa i soczyste efekty. Kierowcy maszyn pokrzykują na siebie w trakcie zajadłej walki na torze, bluźnią coś hamiebnie w swoich językach. Czasto zagłuszają ich odgłosy gniecionej blachy, ryk silników i świst powietrza. Gra dobrze obsługuje dźwięk przestrzenny, a gdy karta dźwiękowa rzysta z dobrodziejstw subwoofera lub wieży Hi-Fi, to w oknach drżą szyby.

Nie ma oczywiście gry bez wad, jednak RACER ma ich wyjątkowo mało. Przyczepić się mogę jedynie do niebyt wygodnej konfiguracji sterowania i braku (poza dymem i ogniem) wizualnych efektów uszkodzeń Podów. Poza tym, dla kogoś, kto nie posiada joysticka, zabawa może być strefrustująca — niczym innym nie gra się wygodnie.

Reszta to rozrywka na najwyższym poziomie. Myślę, że załoga LucasArts jest związana jakoś z rycerzami Jedi. Wyraźnie widać, że twórcy gry mieli Moc po swej stronie. Ty też jej potrzebujesz. Nie pozwól Subulbie śmiać się szyderczo z dziewięcioletniego, a jakże potężnego Anakina.

SETTLERS III PL
NOWE MISJE

NOWE NIE ZNACZY LEPSZE

ATOR

Małe ludziki znowu zagoszczą na ekranach naszych komputerów. Tym razem nie po to, by uszczęśliwić swojego boga i umożliwić mu zwycięstwo, lecz by uwolnić się spod jego władzy. Opium dla mas? Mało odurzające...

Opisywany dodatek jest pokaźnym zestawem nowych misji (3 kampanie po osiem zadań, 10 map single– i 10 multiplayer), ma wbudowany Edytor Map i wprowadza do rozgrywki kilka innowacji. Nowe misje są zróżnicowane, ciekawe, dość trudne i co najważniejsze, zrealizowane w nieco innym stylu niż te z podstawowej gry. Aby je ukończyć, musisz zastosować odmienną strategię.

Podobnie jak w „podstawce" wybór strony konfliktu wiąże się z wyborem poziomu trudności. Pomysł jest fajny, przyjął się, ale można było przynajmniej wymieszać stopnie trudności między nacjami, tak by powstały nowe zestawy. A tu wciąż rzymska kampania jest najłatwiejsza, a egipska najtrudniejsza, i nie jest to związane tylko z charakterystykami obozów. Po prostu: misje wchodzące w skład niektórych kampanii są wyraźnie trudniejsze.

Dodatek umieszczono na dwóch kompaktach, ale chyba tylko ze względów marketingowych (dwa CeDeki zawsze ładniej wyglądają, a są tanie jak jedzenie w fast foodach) i antypirackich. Oba zawierają praktycznie te same dane i gdyby nie fakt, że gra przed uruchomieniem sprawdza, czy gracz posiada wszystkie płytki, dałoby się grać z jednej. Proces sprawdzania jest długotrwały (w końcu z wersją podstawową to już 4 CD) i denerwujący. Kompakty się myją, giną, a na domiar złego niektóre z nich startują same. Ktoś powie że to fajnie, iż kompakty są dublowane, bo postadając tylko jedną kopię można pograć w dwie osoby przez kabel. To prawda, ale czy nie można było zaimplementować wersji spawn?

Miłym akcentem jest za to edytor plansz. Mimo, iż raczej szpetny i na początku ciężko się w nim połapać, przy odrobinie wprawy pozwala stworzyć naprawdę fajne wysepki zarówno do wersji single– jak i multiplayer. Edytor pozwala na ustalanie warunków wygranej, możesz więc tworzyć również proste misje. Pozwala to wydedukować, że następnych dodatków do S3 już prawdopodobnie nie będzie.

Aby zmniejszyć nieco chaos panujący na głównej mapie, twórcy gry stworzyli nowe „okno żołnierzy". Pojawia się ono, ilekroć wybierzesz jakiegoś osadnika związanego z działaniami militarnymi — żołnierza, geologa, pioniera lub kapłana, lub gdy zaznaczysz jakąś machinę wojenną. Z lewej strony ekranu pojawia się okienko z wizerunkami przedstawicieli wszystkich wyżej wymienionych profesji, pod którymi widnieje liczba jednostek. Jest to dobry pomysł i bardzo ułatwia orientację w sytuacji. Niestety, nie został on wykorzystany do końca: nadal, jeśli na zaznaczonym terenie przebywają przedstawiciele różnych zawodów, zaznaczeni zostają tylko żołnierze.

Rozgrywka w S3 jest bardzo długa, często trwa nawet i kilkanaście godzin. W trybie single nie jest to wadą, gdyż zawsze możesz zrobić SAVE i wrócić do rozgrywki, kiedy będzie ci się chciało. Brak zapisu gry wieleplayer był dotąd zmorą multigraczy — na szczęście twórcy „osadników" wreszcie przejrzeli na oczy i umożliwili robienie zapisu także podczas gry wieloosobowej, i to zarówno w partii po sieci lokalnej, jak i w internecie.

To tyle, jeżeli chodzi o dokonane innowacje. Muszę jeszcze wspomnieć o zmianach, których... nie dokonano. Komputer nadal gra jak baran. Wchodzi na twój teren małymi oddziałami, podchodzi pod słabo chronioną strażnicę, rozwala drzwi, prawie wykańcza strażnika, po czym odchodzi nie wyrządzając żadnych szkód. Innym razem, idzie przespacerować się pod ogniem twych łuczników po całym królestwie. Nie dokonując żadnego ataku, wraca do siebie! Mało tego, jeśli naprzeciw tego oddziału wyślesz swoją armię lądową, to nie odpowie na ciosy i da się wyrżnąć. Wydaje mi się, iż w podstawowej wersji gry takie błędy zdarzały się rzadziej.

Jedyne co poprawiono, to koordynacja komputerowych sojuszników. Kiedyś byli zupełnie niezgrani, a teraz stosują różne sztuczki: atakują na przemian, zmuszając twoją armię do marszu przez całe państwo lub uderzają jednocześnie, miażdżąc dokumentnie twoje siły.

SETTLERS III NOWE MISJE to dodatek przeciętny. Z pewnością nie przyciągnie uwagi kogoś, komu S3 się znudziła lub zwyczajnie nie podobała. Opisywane powyżej zmiany docenią tylko zapaleńcy, ale im dodatku rekomendować nie trzeba.

Spróbuj jednak zagrać. Czyż nie masz ochoty ukorzyć bóstwa? Taka okazja trafia się rzadko, nawet jeżeli jest to tylko bożek z komputera.

Ocena: 5

Produkcja: Blue Byte

Wymagania: P100, 32 MB RAM, podstawowa wersja S3

Uwagi: Osiedli na laurach...

RED ODYSSEY

Chińczyki trzymają się mocno

Roos

„Od zera do milionera" — oto na naszych oczach spełnia się amerykański sen grupki młodych programistów, skupionych w zespole Evolve. Zaczynali bardzo skromnie, od zaprojektowania dodatkowej broni do QUAKE. Potem przyszedł czas na doskonałą konwersję PAINKEEP i oficjalny mission pack do Q2 — ZAERO, który dziwnym trafem ześlizgnął się z naszych kwakofilskich łamów. Kolejnym krokiem jest RED ODYSSEY, zestaw misji do BATTLEZONE.

Io, Europa i Kalisto to trzy znane z oryginalnej gry księżyce Jowisza. Akcja dodatku zaczyna się na czwartym z największych satelitów, Ganymede. Niczego nie spodziewający się amerykański patrol, doglądający stadka pasących się na polu scrapu scavengerów, zostaje zaatakowany „znikąd". Przechwycone rozmowy radiowe są kompletnie niezrozumiałe. Wkrótce wychodzi na jaw podejrzewana od dawna prawda: w kosmosie jest trzecia siła. Chińczycy.

Główne menu gry oferuje teraz dwie opcje — podstawową kampanię strony amerykańskiej (Black Dogs) oraz trudniejszy, bonusowy zestaw misji skośnych. Łącznie dodatek zawiera dwadzieścia trzy misje, w tym piętnaście „jankeskich". Podobno jest gdzieś jeszcze jeden, ukryty poziom, ale nie udało mi się go znaleźć. Nie szukałem wystarczająco mocno...

Jankesi chcą zniszczyć Kitajów, gdyż posiedli oni (dzięki artefaktowi obcej rasy wykradzionemu Rosjanom) możliwość chwilowego ukrywania swoich czołgów przed wzrokiem przeciwnika. Niewidzialne maszyny dadzą się wam mocno-we znaki, choć w późniejszych misjach dostaniecie do dyspozycji „czerwonego diabła": prototypowy lekki czołg szturmowy, wyposażony w urządzenie cloakujące. Chińczycy w swoich misjach walczą z Rosjanami. Nie mogę się niestety rozpisać o ich kampanii, bo prawie w nią nie grałem.

Nie zdążyłem, gdyż już piętnaście podstawowych misji ma niebotycznie wyśrubowany poziom trudności. No, może poza pierwszą, w której kilka strategicznie rozmieszczonych wieżyczek załatwia sprawę w pięć minut. Dalej idzie jak po grudzie — ciągłe restarty, nieudane eskorty, wyczerpany czas na ukończenie zadania... jednym słowem, frustracja. Chińczycy mają dużo dobrego wojska, którym często zalewają po prostu bazę. Jak najszybciej radzę budować Wieże Strzelnicze i wyposażać je w Photon Cannons. Tylko ich gigantyczna siła ognia uratuje wasz skurczony ze strachu tyłek przed wyparowaniem.

Nowych pojazdów jest niewiele, przeważają dobrze znane, nieznacznie tylko zmodyfikowane wersje. Broń nie uległa zmianie, jeżeli nie liczyć trochę ulepszonych efektów świetlnych. Oprawa graficzna gry pozostała na dawnym, wysokim poziomie. W ciągu dwunastu miesięcy od premiery oryginalnego BATTLEZONE gracze wymienili sprzęt na dużo lepszy, więc autorzy mogli pokusić się na przykład o rezygnację z ograniczającej widoczność mgiełki. Szkoda, że tego nie uczynili — byłbym skłonny poświęcić superpłynną animację w rozdzielczości 1280x1024 na rzecz 800x600 z dużo bardziej oddalonym horyzontem.

Trzynaście miesięcy to kupa czasu w branży komputerowej rozrywki. QUAKE 2 jest tylko o paręnaście tygodni starszy, a stał się już nieładny i monotonny. BATTLEZONE wciąż trzyma dawną klasę, a doskonała robota Evolve wnosi wiele nowego do teoretycznie zamkniętego rozdziału historii gier. Nie oszukujmy się — nie ma to jak celna seria z Howitzerów umieszczonych na wzgórzu. Nic, tylko podjechać pod bazę przeciwnika i cieszyć oczy ginącymi w płomieniach jednostkami wroga...

Ocena: 8
Produkcja: Macmillan
Wymagania: P166, 16 MB RAM
Uwagi: Powrót poduszkowców

PODANO NA CYBERTALERZY Res t CD

GRUNTZ

...to dobra zabawa! Misiek

FABUŁA

W ucieczce przed atakiem Klanu Rozczarowanych, król Gruntów wraz z wiernymi poddanymi przeskoczyli tajemnicze wrota, odkryte przez jednego z nich podczas zabawy piłką plażową w parku. Zaraz po tym wrota zaczęły się zamykać, przenosząc wraz z naszymi bohaterami również garstkę złych, bo Rozczarowanych Gruntów, którzy od tej chwili będą próbowali przeszkadzać w wypełnieniu zadań postawionych przed naszą radosną gromadką.

PODANO NA CYBERTALERZYKU
Reset CD
N 7/99

WYPRAWA I WALKA

Gra składa się z dwóch części: wyprawy i walki. W wyprawie, grający ma za zadanie przeprowadzić Gruntów przez osiem kolejnych światów, zbierając w każdym z nich kawałek magicznego kamienia. Po zebraniu czterech kawałków magicznego kamienia, otwiera się droga do następnego ze światów, które należy zwiedzić, aby ukończyć grę. W każdej misji do dyspozycji gracza jest (w zależności od potrzeb) od jednego do kilku Gruntów, kierując którymi należy wykonać misję odnalezienia i dostarczenia królowi kawałka wspomnianego wyżej kamienia. W tym trybie GRUNTZ przypomina rzadkie obecnie gry logiczno-zręcznościowe: pełne przełączników, przycisków, pojawiających się i znikających mostów... i wymagające nie tylko sprawności w obsłudze myszki lub joysticka, ale i bystrości umysłu.

Dodatkowym utrudnieniem jest pojawianie się tu i ówdzie przedstawicieli Klanu Rozczarowanych, którzy próbują udaremnić wypełnienie misji. Do wykonania każdego zadania niezbędne są odpowiednie narzędzia i zabawki, którymi nasze Grunty potrafią się posługiwać, a które można znaleźć porozrzucane po planszy, lub wyprodukować po znalezieniu megafonu w Niesamowitej Maszynie Gruntów. Megafon jest potrzebny, aby obudzić Grimleya, Grunta produkującego narzędzia, zabawki, cegły i inne przedmioty, a który ciągle zasypia przy swojej pracy.

Uruchamiając opcję walki przystępujemy do rozgrywki w drugim dostępnym w GRUNTZ trybie. Celem gry jest wtedy przejęcie wszystkich fortec wroga. W rozgrywce maksymalnie może uczestniczyć do czterech graczy, połączonych w sieć lokalną (lub symulowanych przez komputer). Walka przypomina bardzo udziwniony RTS. Cały czas produkowane są nowe Grunty, które możemy dołączyć do gry opuszczając na specjalnie oznaczone pola, a maszyna Grimleya nieprzerwanie, losowo produkuje nowe przedmioty, dzięki którym możemy uzbroić i wyposażyć naszą gromadkę. Przeciwnik zostaje wyeliminowany z gry z chwilą wtargnięcia naszego Grunta do fortecy jednego z pozostałych graczy, a całą misję wygrywamy po zajęciu wszystkich warowni.

NARZĘDZIA, ZABAWKI, PRZESZKADZAJKI

Dzięki narzędziom, Grunty mogą wykonywać różne czynności niezbędne do ukończenia poziomu lub do prowadzenia walki. Do ich dyspozycji oddano 22 narzędzia, z których warto wymienić stalowe rękawice niezbędne do rozbijania kamieni czy piramid, łopatę — do zakopywania dziur w ziemi, wpadnięcie w które grozi śmiercią, czy wreszcie słomki. Oprócz pełnienia funkcji ofensywnych, rurki te służą do wypijania kałuż guu, czyli substancji z której (po zebraniu odpowiedniej ilości) powstanie nowy Grunt. Używając odpowiednich narzędzi, Grunty mogą walczyć, budować, niszczyć, pływać, a nawet latać. Dzięki narzędziom murarskim i wytwarzanym przez maszynę Gruntów cegłom możliwa jest nawet budowa lub odbudowa zniszczonego przez wroga muru zabezpieczającego fortecę przed atakującymi.

Innymi przedmiotami, wytwarzanymi przez maszynę, są zabawki w 10 odmianach, służące do obdarowywania. W momencie, kiedy gracz chce uniknąć walki z przeciwnikiem, daje mu zabawkę. Wróg, bez względu jak zabójcze miał plany, zaczyna bawić się podarowaną mu zabawką. Czyni to do czasu, aż zabawka ulegnie zepsuciu, o czym informuje odpowiedni wskaźnik pojawiający się nad bawiącym się Gruntem. Najdłużej zajmie wroga piłka plażowa, więc warto ją zawsze mieć pod ręką. Z pozostałych zabawek na uwagę zasługuje gokart — dzięki niemu szaleńczo jeżdżący w różnych kierunkach Grunt bardzo często wypada z planszy albo wpada do dziury i ginie.

W dążeniu do ukończenia misji na drodze naszych Gruntów, oprócz kilkunastu typów wrogich Rozczarowanych, spotkamy niezliczoną ilość mniej lub bardziej niebezpiecznych przeszkadzajek. Do najczęściej spotykanych zaliczyć można dziury w ziemi, toczące się głazy, kolce, stąpanie po których powoduje szybką utratę energii życiowej, gejzery lawy spalające każdego Grunta, który na nie wejdzie, a także przelatujące wysoko nad planszą ptaki (widoczny jest tylko ich cień), które znajdując się nad Gruntem robią brzydką, przygniatającą go kupę. Wstrętne ptaszory, nieraz wgniotły mnie w grunt.

BAW SIĘ RAZEM Z NAMI

GRUNTZ może sprawić graczowi naprawdę ogromną, dziką radość. Dzięki całkowitemu spolszczeniu oraz rewelacyjnemu doborowi lektora i tekstów pojawiających się w grze, można tarzać się ze śmiechu na podłodze słuchając co wygadują Grunty. Duża liczba poziomów zapewnia ładnych parę godzin spędzonych w towarzystwie tych stworków, a zbliżona do RTS możliwość gry w trybie walki daje kolejne niezapomniane chwile przed monitorem. Jako Misiek mogę powiedzieć tylko jedno: podobało misie.

Ocena: Produkcja: 7
Wymagania: P133, 32 MB RAM, 100 MB HDD, DirectX 6.0
Uwagi: Bezpretensjonalna i zabawna

The Next Generation Birth of the Federation Star Trek

Widmo krąży po komputerach...

Wielki szum podniósł się z nadejściem nowych „Gwiezdnych Wojen". Wszyscy zwrócili oczy w kierunku „Widmowej groźby" Lucasa, a tymczasem ukazała się

BIRTH OF THE FEDERATION — gra utrzymana w klimacie Star Trek, lecz duchem błąkająca się w okolicach Oriona.

BOTF jest typową strategią, w której obejmujesz kontrolę nad jedną z organizacji/ras rozwijających się w galaktyce: Federacją, Romulanami, Klingonami, Ferengi bądź Cardassianami. Dla zwykłych śmiertelników te nazwy nic nie znaczą, jednak fani Star Trek szybko polubią się w temacie. Przed rozpoczęciem rozgrywki ustalasz detale dotyczące rozgrywki oraz warunki zwycięstwa. Jakiekolwiek by one jednak były, i tak starcie na pył wszelkiej opozycji niewątpliwie oznacza pełny sukces :)

Rozgrywka opiera się na wysoce rozbudowanych elementach ekonomicznych — dopiero one dają podstawy do rozpoczęcia i prowadzenia wojen. Co ciekawsze, komputer NIE oszukuje, a to jest według mnie duży plus. Niestety, jak większość gier strategicznych, wraz z rozwojem akcji i rozbudową kolonii coraz dłużej trwa jedna tura i trudniej połapać się w całym bałaganie. Oczywiście, jest kilka opcji ułatwiających grę, jak automatyczne rozbudowywanie kolonii czy prowadzenie bitew, jednak nie radziłbym korzystać z komputerowej „inteligencji" — lepiej samemu do wszystkiego dojść i wykonać. Zabawa w BOTF może trwać od kilku do kilkudziesięciu godzin, zakładając iż nie zakończysz przegrany. Jednak gra nie kończy się po pierwszej rozgrywce. Zawsze warto spróbować na trudniejszym poziomie. W ten sposób można spędzić nad BOTF nawet miesiące, szczególnie jeśli znajdziesz osoby chętne do zabawy w trybie multiplayer.

Jeśli pamiętasz grę MASTER OF ORION (kultową strategię, osadzoną w bliżej nieokreślonym czasie i przestrzeni), to szybko zorientujesz się jak postępować w obcowaniu z BOTF. Dzieło Microprose bowiem przywołuje do pamięci bardzo miłe, orionowe wspomnienia. Nareszcie ktoś odważył się „odrestaurować" cudowną grę, która nie miała szans w walce z czasem i rozwijającym się sprzętem komputerowym. Szkoda tylko, iż autorzy „Narodzin" nie pomyśleli o jakichś udoskonaleniach dotyczących samej rozgrywki — oprócz zmian typowo kosmetycznych, czyli grafiki i efektów, nie mogłem odnaleźć w grze żadnych rewolucyjnych czy choćby tylko nowatorskich pomysłów. Jak dla mnie, jedynie nawiązania do Star Trek odróżniają tę pozycję od jej poprzedniczek. Powielanie wytartych trików i wyświechtanych pomysłów nie jest najlepszym rozwiązaniem. Oczywiście, jeśli nie miałeś styczności z żadną z części MASTER OF ORION, czy chociażby ASCENDANCY, to BOTF może okazać się dla ciebie prawdziwą przygodą. Za kilka lat będziesz ją wspominał jak pierwszy pocałunek.

Warto zaznaczyć, iż gra w BIRTH OF THE FEDERATION przynosi wiele przyjemności. Możliwość precyzyjnego dostosowania poziomu trudności do własnych potrzeb i przyjazny interfejs są wyraźnymi zaletami. Podczas zmagań w kosmosie towarzyszy nam ciekawie skomponowany zestaw muzyczek, a grafika, choć nie prezentuje nic ponad solidnością, jest wykonana przyzwoicie. Czemu więc tak niska ocena? Bo gra jest interesująca i przyjemna, jednak to wszystko już było. Jeśli wcześniej kupiłeś inną strategię osadzoną w przestrzeni kosmicznej, to otrzyj ją z kurzu i ponownie wrzuć do czytnika CD, zamiast wydawać nowe pieniądze na stare pomysły.

Ocena: 6

Produkcja: Microprose

Wymagania: P133, 16 MB RAM

Uwagi: Odrobinę zmutowany, piękniejszy Master of Orion

Coval

THE GUARDIAN OF DARKNESS

Po tym spirytyzmie mam lekkiego kaca...

to on, Ekna. Tajemniczy człowiek w czarnej, ascetycznej szacie. Nie jest zwykłym śmiertelnikiem, nie pędzi zwyczajnego żywota — dysponuje ponadnaturalnymi mocami, wie i widzi więcej od nas. Jest łysy i ma śmieszne, powiewne mankiety.

Ludzi podobnych jemu nazywano przez wieki szamanami, egzorcystami, heretykami, mediami albo czarnoksiężnikami. Ekna jest każdą z tych postaci po trochu, a w zależności od tego gdzie i w jakich czasach by żył, różne nosiłby miano. Potrafi czarować, widzieć duchy i rozmawiać z nimi, a także czerpać z otoczenia energię magiczną, niezbędną do rzucania zaklęć. Jest cichy, sprawny, chłodny. Nie boi się świata umarłych. Co więcej, strzeże linii oddzielającej go od naszej, materialnej rzeczywistości. Jest Strażnikiem Ciemności.

Oto główny bohater gry THE GUARDIAN OF DARKNESS. Posiada on wiele niezwykłych cech i dziwne byłoby, gdyby ich gdzieś nie wykorzystywał.

Ekna jest członkiem tajemniczej i tajemnej organizacji, zwanej Bramą. Nie jest to Koło Gospodyń Wiejskich, tylko potężne zrzeszenie ludzi obdarzonych paranormalnymi umiejętnościami. Nie prowadzą też oni klubu dyskusyjnego, tylko aktywnie kontaktują się, w różnych celach, ze światem leżącym Po Drugiej Stronie. Nasz heros niedawno skończył naukę. Wie już, czym się będzie zajmował na rozkaz Bramy. Stanie się po trochu: Pogromcą Duchów, Foxem Mulderem i Gandalfem.

Nietrudno narobić sobie apetytu, czytając powyższy opis, nieprawdaż? Ostudzę twój zapał chłodnym powiewem prawdy. GOD jest grą o ogromnym potencjale, ciekawej fabule i całej masie... niedociągnięć. Ciekawych pomysłów jest w niej sporo więcej niż włosów na głowie Ekny, jednak większość z nich nie nabrała materialnej formy. Ich widma unoszą się nad tą grą, irytując swą prawie-obecnością. Efekt jest jednak taki, że zabawa w Strażnika Ciemności jest tak ekscytująca i straszna, jak seans spirytystyczny pełen odtwarzanych z taśmy jęków duchów i ze stolikiem poruszanym nogą. Jest tu jednak także wiele interesujących elementów. Poznaj je, zanim zdecydujesz się przekląć tę grę na sam widok końcowej oceny.

GHOSTBUSTERS

Brama dba o to, by granica pomiędzy naszą rzeczywistością i tym drugim, mniej sympatycznym światem, pozostała nienaruszona. Organizacja błyskawicznie reaguje na doniesienia o wszelkich zauważonych zjawiskach paranormalnych, a w nawiedzone miejsca posyła swych ludzi. Ty jesteś jednym z nich. Badasz podejrzane tereny i wyjaśniasz, co tam właściwie się dzieje. Jako że dopiero zaczynasz karierę egzorcysty, z początku towarzyszy ci opiekun, William Burnst. Jest to czarownik nieco już leciwy, ale o sporym doświadczeniu.

Ty masz młode ciało i nieustraszonego ducha. Od Burnsta dowiadujesz się, jaką mocą zostałeś obdarzony. Z początku znasz kilka prostych zaklęć (na przykład pocisk Pozytywnej Energii lub Trans), a w miarę postępów w grze i zdobywanego doświadczenia poznajesz nowe, dobijając do liczby 23 cennych czarów. Dzielą się one na dwie grupy — związane z walką i medialne. Przeciw zjawom stosujesz te pierwsze (choć jest tam także Leczenie), a gdy potrzebujesz wsparcia duchowego czy paranormalnych wskazówek — drugie.

Jako Ekna posiadasz pewien zapas punktów magii. Każde zaklęcie pochłania ich część (im mocniejsze czy bardziej skomplikowane, tym większą), moc niektórych czarów można także zwiększać. Nie jesteś jednak skazany na całkowite wystrzelanie magicznego magazynka. Z każdego unicestwionego ducha zyskujesz porcję paranormalnej energii, możesz zyskać ją także rzucając specjalne, czasochłonne zaklęcie.

Prócz tak nietypowego oręża, w ręce twe trafiają ponadto zupełnie materialne sprzęty służące rozstrzyganiu pojedynków — na przykład różdżki, granaty, magiczny miecz lub energetyczne działko. Wszystko to składa się na całkiem ciekawy arsenał. Właściwy dobór zaklęć i taktyki walki jest niezbędny do płynnej zabawy. Warto wiedzieć, że gdy słyszysz tajemnicze głosy, powinieneś rzucić czar Widzenie Ducha, a gdy dotknięcie klucza kończy się

okrzykiem bólu, wykorzystać trzeba Egzorcyzm. To, po ciekawym pomyśle na grę, drugi pozytywny element GOD.

NAWIEDZONE PIWKO

Zabawę zaczynasz w tajemniczym pokoju, w którym coś w rodzaju wielkiej lampy zasysa cię w górę. To mentalny telefon do Organizacji. W ten sposób przed każdą misją poznajesz jej cele i dostajesz wskazówki co do jej charakteru.

Autorzy gry przygotowali dziesięć zadań. Abyś lepiej wczuł się w klimat gry powiem, o co mniej więcej chodzi w dwóch pierwszych. Pierwsze z nich, niemal zupełnie treningowe, przerzuca cię do nawiedzanego ostatnio muzeum w Bostonie. Po przeszukaniu budynku, przeprowadzeniu rozmów z personelem i odnalezieniu kilku naprowadzających na trop przedmiotów, jesteś gotowy do rozwiązania zagadki: trzeba pomóc starożytnemu szamanowi, którego mumia spoczywa w jednej z sal. Pomoc ta polega na dokończeniu ceremonii, wieki temu brutalnie przerwanej (wraz z nicią życia szamana). Odnajdujesz trzy artefakty, poczarujesz trochę i fajrant.

Druga misja przenosi cię do browaru nawiedzanego przez duchy gangsterów sprzed 60 lat. Tu czeka cię walka ze stadkiem półprzeźroczystych zjaw, sporo szperania i nieco kojarzenia. Poznajesz mroczną historię, w wyniku której przywołane zostały owe niematerialne istoty i dowiadujesz się, o co im chodzi. Na końcu zabawy czeka na ciebie duch-boss, do którego pokonania nie wystarczą zwykłe zaklęcia. Trzeba co nieco przynieść ze sobą z terenu browaru. A wcześniej to co nieco znaleźć.

Inne misje wyglądają podobnie, choć zmienia się sceneria. Raz jest to muzeum, innym razem sterowiec, a jeszcze kiedy indziej — knajpa. Za każdym razem należy zebrać informacje od posiadaczy cielesnej powłoki i zmierzyć się z tymi, którzy ją postradali. Niezbędne jest też dokładne przeszukanie każdej lokacji. Niektóre przedmioty są ukryte, inne trzeba odczarować. Mroczną atmosferę stworzyć miały zagadki, tajemnice, niepewność i siły nadprzyrodzone. Czasem gra wyraźnie nawiązuje do serii ALONE IN THE DARK, innym razem przypomina przygodówkę, jeszcze innym grę akcji. Po trochu znajdziesz tu elementy zręcznościowe i spokojniejsze, detektywistyczne.

Niestety, tak rozbudowana i różnorodna całość, w zamiarze autorów mająca stanowić efektowne i interesujące połączenie wielu dobrych pomysłów, jest tworem bezpłciowym. Zaraz wyjaśnię co mam na myśli, przedtem jednak przygotuj się psychicznie na natłok zdań zaczynających się od „nie".

Nie jest to wartościowa, przepełniona tajemnicami przygodówka, bo myślenie ogranicza się do wzięcia przedmiotu w jednym miejscu i zaniesienia w inne. Irytujące jest także zachowanie bohatera. Gdy naciśniesz przycisk „weź", to niezależnie czy stoisz przy stole, ważnej gablocie czy na środku pustego pokoju, postać wykona irytująco długi ruch podskoków, schylenia się czy uników (strafe'owania)? Przesz przed siebie i już. Na tym polu porażka.

CIEMNOŚĆ, WIDZĘ CIEMNOŚĆ

Na pierwszy rzut oka, ponurą sytuację ratuje mroczna grafika. Ogólnie jest ona po prostu niezła. Jednak w detalu... Akcja gry toczy się w klaustrofobicznych, często ciemnych miejscach, dopracowanych, lecz nie obfitujących w szczegóły.

Zadbano o wykorzystanie niezłych efektów świetlnych towarzyszących korzystaniu z magii. Postacie, łącznie z Ekną, są jednak co najwyżej przeciętnie wymodelowane i zachowują się sztucznie, biednie prezentują się również tekstury. Najbardziej jednak zasmuciła mnie tylko jedna dostępna rozdzielczość — 640x480. Fajnie, że gra ładnie chodzi na wolniejszym sprzęcie, ale warto zobaczyć też czasem coś paranormalnie ładnego. Zawód jest bolesny zwłaszcza wtedy, gdy kupiło się właśnie kosztowny akcelerator 3D najnowszej generacji...

Mam wrażenie, że GRYO zmarnowało świetny pomysł. GUARDIAN OF DARKNES jest grą niedopracowaną i niewyważoną. Nie jest tak do końca źle - ma wiele doskonałych momentów, intrygującą fabułę, charyzmatycznego bohatera. System czarów i zagadki mogą się podobać, a przygotowując recenzję grałem bez przykrości. Niestety, interesujące momenty szybko wrzucała w otchłań zapomnienia kolejna wpadka programistów, a dobre wrażenie rozpływało się w powietrzu niczym eteryczna zjawa. Łysa jak kolano, powiewająca... mankamentami.

Ocena:
Produkcja: 6
Grywalność:
Wymagania:
P200, 32 MB RAM
Czuj ducha! (i nie daj ciała)

STAR WARS EPISODE 1 PHANTOM MENACE

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Loading: 14 %

Bamse

Oto drugi z tytułów opartych na długo oczekiwanym filmie otwierającym sagę „Gwiezdnych Wojen". O ile opisywany także w tymże numerze Resetu RACER to typowe wyścigi, o tyle PHANTOM MENACE to dobra, rozbudowana gra akcji z elementami z przygodówek rodem.

Akcja tej gry jest bardzo liniowa i nie odbiega od filmowego scenariusza. Trade Federation, najwyraźniej zainteresowana wpływami na maleńkiej planecie Naboo, zastosowała blokadę ekonomiczną polegającą na odcięciu wszelkich dostaw. Podczas gdy w senacie Republiki trwają dyskusje na temat reakcji wobec embarga, Kanclerz postanawia rozwiązać problem działając na własną rękę — wysyła na negocjacje dwóch Rycerzy Jedi: Obi-Wana i Qui-Gona. W grze, oprócz nich, z twego rozumu i zręczności korzystać będą także kapitan Panaka oraz królowa Amidala.

PHANTOM MENACE należy do modnego ostatnio gatunku gier akcji obserwowanych z perspektywy trzeciej osoby (TPP). Algorytmy ruchów kamery, zawieszonej wysoko za plecami kierowanej postaci są bardzo podobne to rozwiązań znanych choćby z serii TOMB RAIDER. Podobnie jak one jednak, czasem zawodzą. Zdarza się, że w samym środku ostrej jatki nie widzisz swej postaci, a jak istotny jest to brak nie muszę chyba nikogo przekonywać. Mam jeszcze jedną wątpliwość — kąt kamery i wysokość jej zawieszenia nie bardzo mi odpowiadają. Niekiedy nie widzisz pewnych obiektów, które z pewnością dałoby się zauważyć z widoku z oczu sterowanej postaci. Głupio się przyznać, ale czasami próbowałem spojrzeć na monitor od dołu, żeby zobaczyć, czy przede mną nie czai się jakiś droid. Wniosek — nieco Mocy dostarczyłaby opcja sterowania kamerą.

Film już słynie z zapierających dech efektów specjalnych. O podobne wrażenie zadbali twórcy tej gry, stworzonej wszak na jego podstawie. Szata graficzna nie pozostawia cienia niedosytu — wszystkie elementy strony wizualnej są kolorowe, dopracowane w najdrobniejszych detalach i, co najważniejsze, sprawiają, że czujesz się jakbyś naprawdę poruszał się po świecie Gwiezdnych Wojen. Nie zrozum mnie źle: nie dopatrzyłem się tu żadnego nowatorstwa, a tylko bardzo solidnie wykonaną robotę, ale przecież i za to należy się order Imperium.

Coraz częściej stosowanym w grach efektem jest dźwięk 3D. W PHANTOM MENACE ten wynalazek również zaimplementowano, ze skutkiem nawet niezłym, acz odbiegającym od ideału. Rzeczywiście, w miarę zbliżania się do źródła dźwięku odgłos staje się bliższy, ale odniosłem wrażenie, jakby ściany i inne „zagłuszacze" nie miały żadnego wpływu na poziom głośności. Okrzyki królowej słychać przez dwie ściany przy akompaniamencie strzałów i wybuchów. Czyż to nie kosmiczna przesada?

Projekt poziomów jest moim zdaniem jasną stroną mocy drzemiącej w tej grze. Etapów jest jedenaście, a żaden nie grzeszy wtórnością, i nie chodzi tylko o stronę graficzną, ale również o przygody je wypełniające. Znajdziesz tu poziomy, przez które trzeba przejść rozwalając po drodze wszystkie napotkane droidy, są też takie, w których musisz nagłowić się szukając ukrytych przejść. Nieraz gra przeistacza się w sympatyczną przygodówkę, w kilku innych misjach twym zadaniem jest eskortowanie królowej. Doprawdy, jest to różnorodność rzadko spotykana.

Etap czwarty, czyli przedzieranie się do pałacu Theed, to istne arcydzieło. Za każdym rogiem czai się banda droidów, próba zlikwidowania ich wszystkich jest bezcelowa i może zakończyć się jedynie śmiercią. Celem jest bowiem tylko sprytne dotarcie do pałacu, a nie skwakowaciałe masakrowanie wrogów, manewrowanie w zaułkach ogrodu jest zatem najskuteczniejszą taktyką.

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Loading: 91 %

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Loading: 14 %

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Loading: 14 %

Trzema głównymi rodzajami przeciwników, na których wypróbujesz dyskretny urok twego miecza świetlnego i resztę arsenału, są: droid bojowy, droid-niszczyciel oraz czołg. Prócz nich w kilku etapach napotkasz specyficzne dla danego otoczenia wrogie istoty lub roboty. Wybór broni nie jest imponujący — każda postać może mieć najwyżej sześć jej rodzajów, a wszystkie mieszczą się w kanonie „pistolecik laserowy, granacik i wyrzutnia rakietek". Najsłabszymi bohaterami są kapitan Panaka i królowa, a to dlatego, że nie mają miecza świetlnego. Trzeba przyznać, że mimo iż jest to broń bezpośredniego zasięgu, to jednak działa najskuteczniej i może również służyć (co bardzo ważne) do odbijania wiązek laserowych. Jej walor defensywny jest nie do przecenienia, spostrzeżesz to, gdy wcielisz się w jedną z postaci nie posiadających bzyczącego ostrza.

Poradnika do PHANTOM MENACE możesz raczej nie spodziewać się, gdyż przez wszystkie zagadki choćby powierzchownie przypominające zadania przygodówkowe przebrniesz bez problemu, a strategii bojowych też nie ma zbyt wielu. Tak naprawdę sprawdza się tylko jeden, nieco idiotyczny patent — bezustanne podskoki. Może nie wyglądasz najmądrzej, ale rzadko kto cię ustrzeli. A o to przecież chodzi...

Niestety, nawet Moc ma czasem słabsze dni, więc znajdziesz w grze także elementy niedopracowane. Występuje tu pięciu bossów, czyli unikalnych, bardzo mocnych przeciwników. Niestety, aż dwóch z nich „zacięło się" w starciu, wykazując błędy w algorytmach AI. Walcząc na arenie z gladiatorem Jabby dałem zepchnąć się do narożnika (wszystko oczywiście przez wadliwą klawiaturę, cyklistów i Microsoft). Mojej ucieczki stamtąd osiłek jakby nie zauważył — wciąż okładał orężem miejsce, w którym mnie już nie było. Nawet nie musiałem marnować amunicji na wykończenie drania. Bez komentarzy.

Haniebnym odstępstwem od realizmu jest też wytrzymałość eskortowanych postaci. Na przykład królowa — bądź co bądź należąca do płci pięknej — potrafi wytrzymać kilkanaście wybuchów bomby termicznej, upadając jedynie od czasu do czasu. Twarda babka. W ostatnim etapie, kapitana Panakę możesz rzucić na przynętę wszystkim droidom wszechświata — o jego zdrowie możesz się nie obawiać, mimo iż wiązkę lasera złapać nietrudno. Od czasu do czasu eskortowana postać da znać o zmęczeniu oznajmiając, że następny atak droidów może być już skuteczny. Zazwyczaj ma rację: kolejny celny strzał kończy jej żywot, jednak do takich sytuacji dochodzi rzadko, na domiar złego w najmniej spodziewanych momentach. Poza tym, droidom również zdarzają się irracjonalne zachowania, a porcję laserowej energii nieraz przyjmiesz na ciało nawet przez ścianę.

owocowało takimi właśnie kwiatkami. Nie chcę powiedzieć, że gra jest kiepska, tylko że naprawdę duża przyjemność z grania jest od czasu do czasu mordowana frustracją, a tę wywołują proste, autorskie niedociągnięcia. Obawiam się, że w obliczu rozpoczynającego się przypływu gier TPP, bugi mogą przeszkodzić PHANTOM MENACE w uplasowaniu się w loży najlepszych gier tego roku. I chociaż fani „Gwiezdnych Wojen" i tak polecą do sklepów, to imperatorzy z innych firm tworzących rozrywkowy software uśmiechają się pewnie teraz z wyższością w cieniu swych kapturów.

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Loading: 14 %

Ocena: 7

Produkcja: LucasArts

Wymagania: P200, 32 MB RAM

Grozy w podróżach

EAST FRONT II

Prawdziwy zwierzyniec: Tygrysy, Pantery, faszystowskie świnie

Ator

II Wojna Światowa była wielkim konfliktem, w czasie którego wiele się wydarzyło. Okres ten jak magnes przyciąga wszelkich pisarzy, filmowców i twórców gier. Opisują oni prawdziwe lub mniej czy bardziej wyssane z palca historie różnych frontów i żołnierzy na nich walczących, a ja czytam i oglądam ich dzieła z niegasnącą namiętnością. Najbardziej lubię poznawać dramatyczne zmagania Armii Czerwonej z Armią Brunatną na froncie wschodnim, ostatnio zaś otrzymałem szansę, by zmienić bieg historii. Nie umiałem sobie odmówić takiej przyjemności.

EAST FRONT II daje ci możliwość sprawdzenia swoich strategicznych umiejętności w dziewiętnastu bardzo ciekawych kampaniach (to one są największą atrakcją) i kilkunastu pojedynczych misjach. Przed dokonaniem wyboru zadania dowiadujesz się, w jakim czasie toczyła się w rzeczywistości historycznej każda z misji i przeglądasz krótki rys ich autentycznego przebiegu, zawierający wiele ciekawostek. Wybrać możesz także skalę trudności rozgrywki oraz poziom dowodzonych wojsk... a raczej skalę prowadzonych przez ciebie działań: decydujesz się, czy chcesz pod swoimi rozkazami mieć na przykład brygadę, korpus albo dywizję.

Na początek nie ma sensu szarżować i wybierać dużej formacji — im więcej jednostek pod twymi opiekuńczymi skrzydłami, tym trudniej się we wszystkim połapać. Na dodatek gra często (choć nie zawsze) daje ci możliwość wybrania strony konfliktu. Ta ciekawa zabawa pozwala przeprowadzić eksperymenty ze zmianą przeszłości, w stylu „co by było gdyby". Gdy wybrawszy kampanie Polish Tragedy wcieliłem się w rodzimego dowódcę i powstrzymałem napór Niemców, niemal popłakałem się ze szczęścia. Z Rosjanami mi się jednak nie udało — znowu weszli i się nami zaopiekowali.

Patriotyzm — patriotyzmem; przejdźmy jednak do samej gry. Po pokonaniu kilku przystępnych, niezwykle intuicyjnych menu i odczekaniu kilkudziesięciu sekund (gra niestety nie działa najszybciej), pojawia się przed twoimi nawykłymi do bitewnego kurzu oczami piękna mapa taktyczna i rozpoczyna się twe właściwe zadanie. Jak w większości turowych gier strategicznych, do dyspozycji masz szereg standardowych ikon, umożliwiających załadunek i rozładunek piechoty na transportowce, wezwanie wsparcia lotniczego, ostrzał artyleryjski („uprzątnięcie" konkretnego terenu przy pomocy wielkich dział), oraz oczywiście wybór „ostrzał lub ruch".

Mimo iż obrazków jest wiele i są prawie identyczne ze spotykanymi w innych grach tego typu, to w EAST FRONT II sprawiają wrażenie nadzwyczaj przejrzystych.

Sterowanie jest banalne: wybierasz rozkaz, jednostkę, cel — i tyle. W zależności od tego, co wybrałeś, oddana zostaje salwa, przysłany nalot lub wojsko po prostu przemieszcza się. Czynność tę powtarzasz dla każdej jednostki i wciskasz End Turn. Proste? Teoretycznie — tak. W praktyce, zasady rządzące rozgrywką są bardzo skomplikowane.

Każdy z oddziałów posiada zestaw współczynników, od morale począwszy, a na punktach ruchu skończywszy, a wszystkie wykonywane akcje przepuszczane są przez młynek modyfikatorów zależnych od ukształtowania terenu, jego rodzaju, a także bliskości dowódcy i innych czynników. Widać, że twórcy gry przywiązywali sporą wagę do jej bli-

Ocena: 8

TalonSoft

P133, 16 MB RAM

Strategiczna pozycja dla strategów

skiego związku z taktycznymi realiami. Jednostek jest naprawdę wiele. Każda z nich dysponuje wszystkim, czym dysponowała w rzeczywistości, co w sumie daje ich dobre kilkaset rodzajów. Samej piechoty jest prawie sto typów. Wszystkie oddziały są odwzorowane na mapie strategicznej za pomocą czytelnych figurek, ale jeśli nie jesteś pewien, co posiadasz, zawsze możesz jednym kliknięciem wywołać odpowiedniе, czarodziejskie okienko. W nim, oprócz krótkiej historii dotyczącej tego rodzaju broni lub formacji i jej autentycznego archiwalnego zdjęcia, zobaczyć możesz również jej pełne charakterystyki.

Po cóż to? Ano, dzięki EF II uzmysławiasz sobie dysproporcje, jakie panowały w uzbrojeniach armii poszczególnych państw. Jeżeli wybierasz „Niemców", to na twej planszy królują Tygrysy i Pantery, a piechota pojawia się rzadko, do tego najczęściej zmotoryzowana. Gdy zaś zaczniesz bronić polskich granic przed najazdem faszystów, to poczujesz się jak na zlocie harcerskim — wszędzie pełno pieszych w odprasowanych mundurkach, a jak pojawia się jakiś pojazd, to i tak najprawdopodobniej jest to transportowiec, i to konny.

Rozpoczynasz rozgrywkę. Od razu w oczy rzuca się wysoki poziom gry komputera. Pecet stosuje wszystkie ważniejsze taktyczne sztuczki, włącznie z walką podjazdową i zastawianiem pułapek w wąwozach lub na skrajach lasów, a robi to na tyle dobrze, że ja nawet po dłuższej zabawie jeszcze czasem dawałem się na nie nabierać.

Grafika w grach strategicznych zwykle traktowana jest jak upierdliwy dodatek do genialnych pomysłów (zawsze tak samo szpetna) i w recenzjach zwykle się ją pomija. Ale nie w EAST FRONT II. Jest tu ona tak śliczna, że barbarzyństwem byłoby przemilczeć ten fakt. Mapa jest ekstra — widać na niej wszystko, figurki przedstawiające jednostki są duże, ładnie animowane i czytelne, a przy tym wykonane z taką dokładnością, że przypominają prawdziwe modele ustawione na materialnej mapie. Na to wszystko nałożone są bardzo kolorowe tekstury. Nie spodziewałem się tego po strategii, a tu proszę: EF II na torze przeszkód dla intelektu postawiła także pełne koryto paszy treściwej dla oczu.

To nie koniec — me uszy dopieszczone zostały doskonałym dźwiękiem. Niezwykle imponująco udały się choćby huki towarzyszące wybuchom, odgłosy strzałów z broni lekkiej i pancernej, no i te fantastyczne warkoty silników... Wszystko to nagrane jest z taką dokładnością, że nawet ja, który nie odróżniam śpiewu kanarka od skrzeczenia wrony, potrafię określić czy jedzie właśnie oddział na motocyklach czy Tygrys.

„Ósemka" to wysoka, lecz zasłużona ocena. Jeśli lubisz strategie, szykuj się do boju. Bądź zwarty, silny i gotowy odeprzeć żelazny grom na „Froncie Wschodnim 2".

G DATA SOFTWARE

Nie czekaj!!!
Wirusy: Melissa (W97M), Chernobryl (Win95.CIH), Remote Explorer...
Mogą zniszczyć również
TWOJE DANE!!!

AntiVirenKit 8
PROGRAM ANTYWIRUSOWY

Program jako jedyny nie tylko wykrywa, ale także usuwa obecnie ponad 27.000 wirusów, posiada nowoczesny interfejs graficzny.

Usuwa makrowirusy w plikach Word, Exel, Access, AmiPro i inne. Wirusy w plikach spakowanych i zarchiwizowanych np.: PKZIP; ARJ; RAR, LHA; ExePack; LzExe...

Rozpoznaje również nieznane wirusy.

Strażnik kontrolujący dane wychodzące i napływające do komputera, także z internetu.

sugerowana cena producenta
244 zł*
w cenie roczny abonament uaktualnień

sugerowana cena producenta
61 zł*

* Ceny zawierają 22% podatku VAT

SPRZEDAŻ:
SIEĆ SKLEPÓW EMPIK;

Hipermarkety: Piaseczno
Warszawa Białołęka
Warszawa Ursynów
Warszawa Jubilerska
Gdańsk
Sosnowiec
Czeladź
Częstochowa
Poznań
Gdańsk King Cross
Bydgoszcz
Kraków

Adres producenta:

G DATA Software Sp. z o.o.
ul. 28 lutego 34
78-400 SZCZECINEK

tel. (0-94) 37 42 330
(0-94) 37 21 152
fax (0-94) 37 42 333
(0-94) 37 31 388

e-mail: gdata@ko.onet.pl
www.gdata.com.pl

GRY

THRUST 'N' TWIST turn

Zakręcona na ósemkę

Krooger

Po raz kolejny zmuszony jestem, przez bezlitośnie wtórnych producentów gier, do użycia zwrotu „futurystyczne wyścigi". Termin ten do gry THRUST, TWIST 'N' TURN pasuje jak smar do silnika. Byłaby to kolejna niczym nie wyróżniająca się pozycja spod znaku „panie kierowco gazu", gdyby nie trasy, po których przyjdzie ci się ścigać. Zerknij na obrazki z gry, a domyślisz się, dlaczego zaraz zacznę zachwycać się ich wyglądem i konstrukcją.

Tor w TTT nie ma pobocza, a jezdnia zawieszona jest wysoko nad ziemią. Dlatego też, bolid po wypadnięciu z trasy efektownie eksploduje, by po chwili powrócić do walki. Nie radzę próbować tego w rzeczywistości — w niej przypadki powrotu są rzadkie.

Tras jest osiem, a ciągną się one na terenach należących już do kanonu scenerii. Jest tu oczywiście miasto, plaża i pustynia. Najbardziej pokręcony tor, to Egipt nocą, tak szybki, że nie ma czasu zatrzymać się by stwierdzić, jakie inne atrakcje oferują po zmroku te tereny.

Każda z tras dostępnych w grze obfituje w różnego rodzaju niestandardowe elementy konstrukcyjne. Paliwem powszednim są tu wiraże nachylone pod kątem nawet 90 stopni (aby się na nich utrzymać, musisz jechać z odpowiednio wysoką prędkością) oraz pętle, na których twój pojazd przez chwilę zawisa do góry kołami. Gwarantuję: na żadnym z torów nie będziesz się nudził nawet przez chwilę.

Gdy poznasz już wszystkie tory, jako serwisową naprawę dobrego humoru wykorzystasz rozbudowany edytor. Dzięki niemu stworzysz najbardziej wykręcone, niemożliwe do pokonania, urągające zasadom grawitacji trasy pod słońcem. Jedynym ograniczeniem w tworzeniu torów jest twoja wyobraźnia, gdyż edytor jest wygodny i efektywny.

Niestety, do wyboru dostajesz jedynie cztery bolidy, a to niewiele. Przypominają one współczesne samochody bardziej, niż pojazdy w innych grach. Każdy z nich szczyci się innymi parametrami, które powinieneś dobrać do poziomu swojego zaawansowania. Na początku radziłbym wybrać pojazd wolniejszy, za to o dobrej przyczepności. Po dojściu do wprawy (chwilę to może potrwać), radzę opanować szybki bolid z dobrym przyspieszeniem, który przysporzy ci z początku nieco trudności w sterowaniu. Będzie bardzo zwrotny, więc nieraz wykręcisz efektowne piruety albo dostaniesz okazję do „respawnowania" się na trasie po efektownym jej opuszczeniu.

Liczbę samochodów ścigających się naraz także ograniczono — do czterech. Takie rozwiązanie zastosowano zapewne dlatego, by uniknąć na torze tłoku, w którym z dziesięciu samochodów walczących na wąskiej drodze połowa co chwila żegnałaby się z jezdnią. Nietrudno sobie to wyobrazić, gdyż inteligencja komputerowych kierowców jest może niezbyt rozbudowana, ale skuteczna. Rzadko wypadają oni z trasy, nie dają się wyprzedzić i zajeżdżają drogę. W TTT nie możesz zaś eliminować przeciwników za pomocą wymyślnych broni. Jedynym bonusem w grze jest TURBO, które równie szybko się zużywa, co regeneruje.

Oprawa wizualna wyróżnia tę grę spośród wielu podobnych produkcji. Tory zaprojektowano z odpowiednią dbałością o szczegóły — wszystko dokoła tętni życiem, w mieście widać ładnie animowane reklamy na budynkach, a z plaży widać, jak w morzu figlują wirtualne delfiny. Strona dźwiękowa stoi na równie wysokim poziomie. Ciężki rytm muzyki i odgłosy wyścigu współgrają ze sobą jak dwaj zapaśnicy sumo w rytualnym tańcu przed walką.

Jednym z niewielu mankamentów gry są wymagania sprzętowe. Na niczym poniżej P200 MMX gra po prostu nie ruszy — grzecznie się zainstaluje, poprosi o wybranie opcji akceleratora graficznego, zrobi nadzieję, że niby zaczyna pracę, by po chwili wywalić się z błędem Windows. Wiem, że dla osób nowo kupujących sprzęt P200 MMX to śmieszny procesor, ale komputera nie wynaleziono wczoraj i trzeba myśleć też o innych użytkownikach.

Gdyby nie wymagania i niewielka liczba samochodów, TTT dostałaby 9 i buziaka na szczęście w boju o serca graczy. Tak, jest 8 (tylko i aż) i życzenia powodzenia. Należą się one tej bardzo dobrej, dopracowanej... choć mało pomysłowej grze.

Ocena: 8

Produkcja: Tak 2

Wymagania: P200MMX, 32 MB RAM

Uwagi: Toromistrzostwo świata

CORSAIRS

Ator

Gra godna admiracji

Aż się łezka w kaprawym oku kręci: CORSAIRS wyraźnie nawiązuje do starego hitu Microprose — PIRATES. Nie jest jednak kalką sławnego tytułu, a jedynie w nowatorski sposób wykorzystuje pomysł sprawdzony w abordażu z innymi grami.

Po wodowaniu „Korsarzy" na przestwór dysku twardego, masz do wyboru tutorial lub nową przygodę. Gra jest trudna, więc radzę się najpierw pouczyć. Do wyboru: trzy kursy podstawowe uczące pływania, strzelania i abordażowania oraz jeden przyśpieszony, w którym całą tę wiedzę zdobędziesz na jednej lekcji. Rozpoczynając nową grę możesz wcielić się w jedną z dwóch postaci: Francuza Jacquesa Cartier (jest to postać historyczna, nie był piratem tylko zwykłym żeglarzem, jednak twórcy gry „wiedzą lepiej") lub Anglika Petera Blood (postać równie sławna, co fikcyjna — wymyślona przez pisarza Rafaela Sabatiniego). Możesz spytać — a gdzie Holendrzy i Hiszpanie? Przecież byli w PIRATES! Owszem, byli. Wtedy jednak byłeś zwykłym piratem, a nie korsarzem. Holenderzy zajmowali się głównie handlem, a Hiszpanie grabili na lądzie, dlatego też władców tych krajów interesowała raczej ochrona transportów niż dorabianie kapierstwem. Teraz jasne?

LOCJA

W CORSAIRS wcielasz się więc w korsarza, a to niesie za sobą subtelne, lecz znaczące i zauważalne zmiany w grze. Różnica między piratem a korsarzem jest niewielka, jednak zrozumienie tych pojęć przyda się na morzu. Przybliżę ci ją, poszerzając o dwa pojęcia.

Pirat to typowy wolny strzelec. Pracuje na własny rachunek i rabuje kogo popadnie. Napada na statki wszystkich bander, o ile tylko mają na pokładzie jakieś cenne towary. Zawód pirata często przechodził z ojca na syna (bywało, że i na córkę), a kapitanowie z reguły mieli pod swą komendą jeden statek od początku aż do końca (własnego lub okrętu). Zbójcy morscy rzadko napadali na dobrze chronione konwoje, wiozące złoto z Nowego Świata do Hiszpanii.

GRA RYTAS!

Flibustier z kolei to pirat, przemytnik bądź korsarz, członek kompanii „braci wybrzeża", w XVII i XVIII wieku grasujących armadami głównie w rejonie Karaibów, a specjalizujących się w skubaniu Hiszpanów ze złota zagrabionego w Nowym Świecie.

Bukanierzy napadanie na statki traktowali dorywczo. Mieli własne osiedla (najczęściej położone na oddalonych od ważnych szlaków wysepkach), w których rozwijali rolnictwo, a czasem nawet i wytwórstwo niektórych produktów (najczęściej broni).

Korsarz był także morskim łupieżcą, tyle że na usługach jakiegoś monarchy. Posiadał tak zwany list kaperski (dlatego nazywa się go czasem kaprem), upoważniający do napadania w majestacie prawa na statki należące do wrogów swego protektora. Dzięki temu korsarze byli szanowani w swoim kraju, ba, czasem nawet dostawali za zasługi tytuły szlacheckie i ziemię, a na początek kariery mogli liczyć na zastrzyk finansowy od „szefa". Nie mieli także (i wykonywać jego polecenia). Nie wolno im było także atakować statków państw zaprzyjaźnionych. Korsarze chętnie łączyli się w grupy i napadali nawet na wielkie transporty.

W grze, kariera korsarza jest podzielona na części — odpowiedniki kolejnych plansz w RTS. W każdej z nich musisz wykonać jakieś zadanie. Najczęściej jest to zajęcie jakiegoś miasta lub zatopienie albo przechwycenie konkretnego okrętu. Najwięcej emocji jest jednak przy utrzymywaniu jakiegoś portu. Wiesz wtedy, co czuje obrońca, gdy to ty przypływasz łupić.

że problemów ze zbyciem skradzionych towarów w zaprzyjaźnionych portach. Jednak nic za darmo — kaprowie musieli dzielić się zagrabionymi dobrami z władcą.

NAWIGACJA

Rozgrywka uległa przeobrażeniu w stosunku do PIRATES. Toczy się ona w czasie rzeczywistym, głównie na jednej, dużej planszy. To na niej widnieją wszystkie miasta i wszystkie statki, zarówno twoje jak i przeciwników. Nie ma tu oddzielnych plansz do bitew morskich i lądowych, czy ekranów przedstawiających porty. To świetne rozwiązanie — dzięki niemu gra jest dynamiczna i możliwe jest lepsze synchronizowanie działań różnych okrętów.

Grę zaczynasz najczęściej z jednym żaglowcem i kilkoma miastami w swym zbójeckim władaniu. Możesz w nich sprzedawać zagrabione towary, kupować amunicję i zaciągać załogę, ale również inwestować w infrastrukturę osady, co naprawdę się opłaca. Postawić możesz i upgrade'ować suchy dok (dzięki któremu budujesz coraz lepsze statki), latarnię morską (szybciej wykrywasz kręcące się w pobliżu okręty), fort (ostrzeliwuje wszystko co się rusza, a nie należy co ciebie) i pałac gubernatora (duży pałac = duży garnizon, a to bardzo przydaje się przy odpieraniu ataku).

Prócz ciebie na planszy znajduje się jeszcze przeciwnik (druga nacja możliwa do wyboru), nastawiony wyraźnie agresywnie. Cały czas robi brzydkie rzeczy, od incydentalnego nękania miast i konwojów począwszy, na systematycznych, zmasowanych atakach kończąc.

Czasem trafią się Holendrzy (wcale nie latający), którzy raczej nie mają swoich miast, ale za to ich pojedyncze statki prawie zawsze wypełnione są po brzegi towarem. Innym razem będą to Hiszpanie, którzy również nie mają osiedli, ich konwoje są nieliczne, a okręty (wysokiej klasy zresztą) mają na pokładzie kupę kasy. Są również niezależni piraci (napadają na kogo popadnie) i bukanierzy, w których miastach można między innymi sprzedać niepotrzebne okręty (tylko tam jest to możliwe) lub wynająć szpiega.

Niezależnie od tego, jakie zadanie dostałeś na początku misji, zawsze potrzebujesz funduszy. Możesz zdobyć je na dwa sposoby — dzięki handlowi lub grabieżom. Radzę wybrać to drugie. W kupca pobawisz się pod koniec gry, gdy będziesz miał wielką flotę, a co za tym idzie możliwość przewożenia dużych transportów. Ceny w różnych miastach

różnią się nieznacznie, a poza tym kupcy zachowują się jak właściciele kantorów, stosując tzw. „widełki" cen kupna i sprzedaży. Zysk jednostkowy jest więc minimalny i wyprawa handlowa opłaci się, jeżeli przywieziesz kilka tysięcy sztuk danego towaru. Na początku twa ekonomia powinna ograniczać się więc tylko do dobrej sprzedaży tego, co ukradniesz.

Łupienie zaś, to wyższa szkoła pod żaglami. Nie możesz od razu zaatakować zbyt trudnego przeciwnika, bo albo polegniesz w bi-

twie, albo, gdy wygrasz, twoje porty zaczną nawiedzać kumple poszkodowanego. Sama walka również nie jest łatwa. Jak już wspomniałem, wszystko toczy się na jednej planszy i trzeba liczyć się z tym, iż ofiara będzie starała się podprowadzić cię pod lufy dział jakiegoś fortu lub w pobliże silnej floty. Musisz więc śpieszyć się z abordażem, dział używać tylko w ostateczności, a do tego nabić je najlepiej kulami niszczącymi żagle (łatwiej dogonić) lub rażącymi wrogą załogę (i tak trzeba ją wytłuc). Zdobycie statku bardzo popłaca, więc lepiej go nie uszkodzić. Warto również pamiętać o właściwym operowaniu żaglami — ich opuszczenie zmniejsza na twym statku zniszczenia, ale i „osiągi" idą w dół.

umiejętnemu dowodzeniu zmniejszysz straty własne o połowę.

Na planszy, przestawiającej dwa okręty połączone kładkami, umieszczone zostają figurki przedstawiające marynarzy, walczących i kierowanych w stylu RTS. Bitwa jest uproszczona. Masz trzy rodzaje żołnierzy: zwykłych majtków z bronią białą, oficerów mających pistolet i lepiej władających rapierem, oraz kapitana, który potrafi strzelać, a w bezpośrednim starciu zdolny jest do posłania za burtę całych grup wrogów. Niestety, gdy on ginie, kończysz zabawę.

Abordaż to jednak prosta sztuczka. Najtrudniejsza jest walka na morzu dużą flotą złożoną z różnej klasy okrętów. Jest jeszcze trudniej, gdy twój przeciwnik posiada szybkie jednostki — wtedy naprawdę ciężko połapać się w sytuacji. Oczywiście, można ustawić parametry każdego statku z osobna (rodzaj kul, ożaglowanie), wydać rozkaz konkretnego rodzaju ataku i zdać się na komputer. Niestety, ten kanciarz znacznie lepiej dowodzi statkami wroga niż twoimi. W praktyce więc, twa flota ofensywna składa się z 2–3 fregat (zdecydowanie najlepsze statki do walki), którymi sterujesz własnoręcznie. Możesz wtedy z powodzeniem dokonywać takich manewrów, jak chociażby okrążanie i zapędzanie. Taktyki te sponsorowali chyba producenci myszek, bo ich stosowanie pociąga za sobą konieczność klikania kilka razy na sekundę.

W MORSKICH ZAPASACH STOSUJ NELSONA

Gdy po gonitwie uda ci się zatopić statki, zostają one „uśpione", a na ekranie pojawia się mała tabelka z szacunkowym stosunkiem załóg obu okrętów i licznikiem. Nim błyśnie na nim zero, do statków może jeszcze dobić jakiś okręt, by jego marynarze również sobie powalczyli, można też ostrzelać zespolone żaglowce. Kiedy na pokładzie nie ma twego wirtualnego przedstawiciela, to bitwę przeprowadza komputer i podaje wynik w ułamek sekundy po zakończeniu odliczania. Jeśli jednak na pokładzie któregoś z okrętów znajduje się twoje kapitańskie alter ego, to sam pokierujesz bitwą w czasie rzeczywistym. Walka może przebiegać na kilka tylko sposobów, niemniej dzięki

Ocena: 9
Produkcja: Microsoft
Wymagania: P133, 32 MB RAM
Uwagi: Z wiatrem i na fali

Po każdej bitwie musisz udać się do jakiegoś portu by dokonać koniecznych napraw, zaciągnąć nowych marynarzy, sprzedać łupy i ewentualnie wybudować coś w mieście. Możesz też polepszyć sobie humor kupując nową, pływającą zabawkę. Działania takie nie sprawiają trudności, gdy posiadasz tylko jeden okręt. Gdy jednak twa flota zaczyna przypominać „Niezwyciężoną Armadę", czynności te niebezpiecznie się wydłużają, a stojące w porcie statki stanowią łatwy łup. Komputer chętnie cię wtedy nęka, a nawet zdobywa się czasem na frontalne ataki, klikaj więc z prędkością światła. Sprawę nieco ułatwia ikona Sell All, umożliwiająca pozbycie się z wszystkich statków naraz wszelkich towarów czysto handlowych. Niestety, zakupów ani napraw nie można już dokonać hurtowo. W późniejszych misjach komputer rozkręca się na tyle, że gdy twa flota liczy powyżej dziesięciu okrętów, to NIGDY nie będziesz miał wszystkich jednostek w pełni sprawnych.

9 W SKALI BEAUFORTA

Komputer na planszy ogólnej gra świetnie. Owszem, jego przewaga wynika głównie z jednoczesnego wydawania rozkazów wszystkim jednostkom i znajomości mapy, jednak jego działania nie są pozbawione finezji. Potrafi urządzać ataki pozorowane, umiejętnie wciągać twą flotę w pułapkę, a nękanie opanował wręcz do perfekcji. Niestety, w czasie abordażu i obrony portów głupieje. Pcha się na chama przez kładki lub bezmyślnie „skacze" na linach, pozwalając by spora część jego wojska czekała na swoją kolej podczas gdy inni walczą w stosunku 1 do 3 lub jeszcze gorszym. To jedyna, niewielka wada tej gry.

Grafika jest w CORSAIRS niczym cenny kamień w skrzynce złota — wyróżnia się z i tak doskonałej całości. Gierka wykorzystuje akcelerator TrzyDe — choć niekonieczny, przydaje się jednak. Dzięki niemu, mimo iż plansze widzisz z góry, wszystkie obiekty sprawiają wrażenie trójwymiarowych i są po prostu śliczne, a statki, mimo iż maleńkie, wykonano z taką dbałością o detale, że odróżnisz bez trudu dym pochodzący z palącego się okrętu od tego, jaki unosi się po salwie z dział. Muzyka również jest rozkołysana. Swym klimatem nawiązuje do starych szant i utworów znanych z filmów o piratach. Dźwięk, choć dobry, nie jest już tak rewelacyjny — wszystko brzmi dobrze, ale nie lepiej niż w innych grach.

Kiedyś, gdy recenzowałem BUCCANER i wymieniałem jej liczne wady, napisałem również, jak sobie wyobrażam idealną grę o tej tematyce. CORSAIRS przerosła moje marzenia, a już niebawem ma zostać całkowicie spolszczona. I jak tu jechać na wakacje? Muszę sobie zasztauować skrzynkę rumu i postarać się o papugę. Nauczę ją odbierać telefony i mówić: „nikogo nie ma w domu".

BOMBOWY MYŚLIWIEC

[illegible] F-22 [illegible] F-15. F-22 to maszyna wyjątkowa — supernowoczesna [illegible] F-22 LIGHTNING 3. [illegible]

F-22, [illegible] F-22 [illegible] F-22 [illegible]

[illegible] LIGHTNING [illegible] 350 [illegible]

PONAD-DŹWIĘKOWA PRZYJEMNOŚĆ

[illegible] F-22. [illegible]

[illegible] F-22 [illegible]

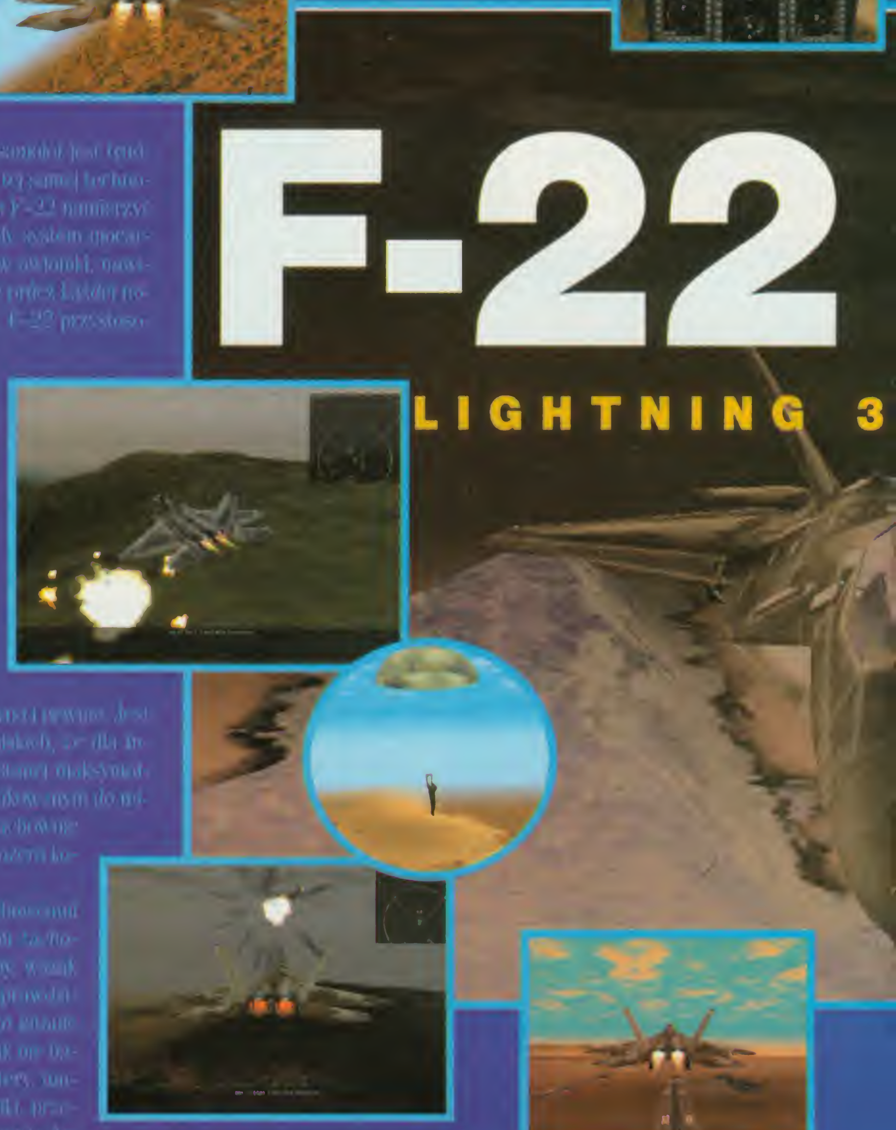
[illegible] F-22 [illegible]

[illegible] HUD [illegible]

ności od wybranego trybu pracy i uaktywnionej broni. Szybko jednak okazuje się, że dostrzegasz tam całą masę użytecznych informacji, a wszystko staje się czytelne.

Czasem trzeba jednak sprawdzić, co dzieje się po bokach. Widok ten zapiera dech — w przeźroczystej kapenie kabiny odbija się jej wnętrze. Możesz także spojrzeć za siebie albo wybrać któryś z widoków zewnętrznych. Normą stało się także śledzenie lecącego pocisku czy wrogiego celu. Wszystkie te elementy, jakże ważne w symulatorach, wykonano w F-22 LIGHTNING 3 na najwyższym poziomie.

GOD MODE



OFF

Wydawałoby się, że w tak doskonałej maszynie walka zawsze jest prosta. Lecę sobie, nie widać mnie, pach-pach, dwie rakiety, dwa wrogie wraki. Teraz tylko atomówka, buuum i spływam do bazy, gdzie ten guzik... Guzik prawda.

Po pierwsze, mimo zaawansowanych technologii F-22 nie jest ZUPEŁNIE niewidzialny, a tym bardziej niezniszczalny. Zgadza się, najczęściej przyjmie na klatę pierwsze trafienie rakietą (bez radaru czy z dymiącym silnikiem też można wylądować), lecz druga posyła go na glebę. Dzieje się to tym częściej, że inteligencja wrogich pilotów i obsługi wyrzutni przeciwlotniczych jest naprawdę niezła. Żadne z nich Richthofeny, ale walczyć umieją, zarówno solo, jak i w grupie. Poza tym, najczęściej stajesz naprzeciw przeważających sił wroga i nawet twój osobisty,

Ocena: 8
Produkcja: NovaLogic
Wymagania: P133 z dopalaczem 3D, bez dopalacza P200 MMX ,32 MB RAM, 220 MB HDD
Uwagi: Strzeż się grzybów jądrowych

niezły skrzydłowy, któremu możesz wydać dziesięć najróżniejszych poleceń, nie wygra ze stadem przeciwników. Walka w F-22 nie jest banalna. Masz przewagę, ale bez umiejętności i tak staniesz się dymiącym elementem krajobrazu. Twórcy gry nie zdecydowali się na zróżnicowanie poziomów trudności czy wprowadzenie niezniszczalności. Źle? Wcale nie. Dodali tanie ułatwienia, dzięki którym możesz zlecić komputerowi start, lądowanie, śledzenie celu, tankowanie w powietrzu (trudna sztuka), czy trzymanie się wyznaczonych punktów nawigacyjnych. Przez to gra staje się realistyczna, a to jedna z wielu zalet tego symulatora.

NAD PUSTYNIĄ I NAD PUSZCZĄ

Jak wspomniałem, brak w F-22 LIGHTNING 3 niezniszczalności, ale za to zestaw świetnie opracowanych misji treningowych. Dowiesz się z nich jak wystartować, dostrzec wroga, przeżyć czy wylądować. Wśród misji tych znajdzie się także część misji z pierwszej części i bardzo rozbudowana kampania. Jej stopień trudności wzrasta z kolejnym zwycięstwem, a dzieje się to dość szybko. Pierwszy etap przejść można „z marszu", jednak po zmianie terenu z pustyni i zielonej Indonezji na radziecką pustynię robi się coraz trudniej. Zaznaczam, nie jest to gra łatwa. Misje są bardzo różnorodne, emocjonujące i wymagają doświadczonego wyszkolenia. Czy nie przeraża odpowiedzialność, eskortując grupę bombowców F-117 albo samolotów AWACS? Jest tym trudniej, że na każdy kilkuczęściowy etap kampanii masz ograniczoną ilość amunicji. Wystrzelaj wszystko na początku, a będziesz gonić klucz MiG-ów z pistoletem na wodę.

Strzelać będziesz głównie do maszyn produkcji rosyjskiej. Także im są to dwupłatowe Antonowy, na niebie zobaczysz wszystko, co zdołała stworzyć lotnicza myśl techniczna Braci zza Buga — na przykład MiG 29 i 31, Su 27 i 35, a także różnego rodzaju samoloty transportowe i śmigłowce bojowe.

Twym dodatkowym przeciwnikiem nad każdym z terenów będzie zmienna pogoda. Przyjdzie ci latać zarówno w pełnym słońcu, jak i w czasie burzy z piorunami, przedzierać się przez śnieżne i mgliste obłoki albo zmagać się z porywistym wiatrem. Warunki atmosferyczne odgrywają tu dużą rolę — twoja maszyna inaczej zachowuje się nad pustynią, a inaczej nad trzęsącym terenem. Co więcej, różnorodna pogoda została świetnie pokazana — krople deszczu czy błyskawice są doprawdy niesamowicie świetnie wykonane.

To kolejna zaleta F-22. Grafika w tej grze jest najwyższej próby. Doskonale są zrobione tereny pod tobą, niebo nad tobą jak i każdy z samolotów wokół ciebie. Dopracowano niemal każdy szczegół, poczynając od smug ciągnących się za rakietami, przez barwne, rozmyte obłoki, aż po wybuchy i wygląd maszyn.

Wysoka jakość strony wizualnej dla tego rodzaju symulatora bojowego jak F-22 sprawia, że dziewięć wzniesionych (4 w 32 bitowej palecie kolorów) to niesamowite wrażenie. Podobnie jest z dobrą ścieżką dźwiękową i realistycznymi efektami. Wiesz nie ma nic [illegible] okrzyk skrzydłowego „Help, I'm going down" ...

Warto wspomnieć o dobrze zorganizowanym trybie multiplayer. Pozwala on zarówno na współpracę w zespole podczas wykonywania zadań, jak i bezwzględne pojedynki, również w trybie Zbombardnij Wieżę (Hunt). Dlaczego nie zagrać wspólnie? W kilka osób przez modem jednak grać... nawet gdy chcesz samemu stworzyć grę. Na pewno zostaną zmiany, że tam jest więcej, a w niektórych bitwach może wziąć udział nawet nawet 128 lotników. Jednak lekkie pole zdobyć F-53 przy sprzęcie sprawi spory problem. Jest jednak tak, że przy transferze 28 kbps, miłym dodatkiem do gry wieloosobowej okazał się wygodny system, dzięki któremu skorzystać można przez serwery NovaWorld systemu komunikacji głosowej on-line.

F-22 LIGHTNING 3 to jest w całości wszystko, czego oczekiwał po nowej grze fan lotnictwa. Przyciąga zarówno doskonałą rozrywką dla początkujących jak i jest to wyzwanie dla bardziej doświadczonych graczy. W sumie jestem zachwycony, a multiplayer zmusił mnie do obniżenia oceny. Szkoda. Tylko tego elementu brakło, nieco niższa ocena jak dla tytułu do szczytu. No i jeszcze ta słaba instrukcja, szczątkowa, a zawsze... w formie...

Tak czy inaczej, warto wskoczyć w fotel pilota tego supernowoczesnego samolotu. Wiedz, że zrobisz to jako jeden z pierwszych na świecie.

THE OPERATIONAL ART OF WAR 2

WOJNA TO BRZYDKA SPRAWA — **Ator**

Wojna zawsze fascynowała nie tylko nas — graczy, ale także tych, którzy nam dostarczają komputerowej rozrywki. Stąd pewnie tak wiele tytułów nosi dopisek „gra strategiczna". Mi osobiście najbardziej podobają się strategie turowe, gdyż pozwalają nieźle wypocić szare komórki i poczuć się prawdziwym dowódcą dużej operacji wojskowej. Jak generał na prawdziwej wojnie.

Wydawało się, że gatunek ten zginął rozstrzelany przez RTS-y. Na szczęście uszedł on z życiem, co więcej, ostatnio strategie turowe przeprowadzają dynamiczną ofensywę na rynek gier komputerowych. Niestety, nie wszystkie dysponują umiejętnościami taktycznymi sztabu generalnego, siłą uderzenia dywizji pancernej czy chociażby urodą Marusi z „Czterech pancernych" (i psa). Do grona gier mniej udanych należy na pewno THE OPERATIONAL ART OF WAR.

TOAOW 2 to klasyczna turówka, przedstawiająca losy kilku bitew z lat 1956–2000. Nie oznacza to bynajmniej, że są to starcia historyczne, lecz jedynie prawdopodobne konflikty, do jakich mogłoby dojść, gdyby panowie „na górze" nie dogadali się lub sprawy potoczyły się ciut inaczej.

Mamy więc tutaj przykładowy, totalnie wyniszczający konflikt pomiędzy NATO a Układem Warszawskim. Kilka razy niewiele brakowało, by wybuchł on naprawdę, jak chociażby w przypadku blamażu w Zatoce Świń. Podobnych sytuacji było więcej, na szczęście zawsze ktoś zdołał się opamiętać. TOAOW 2 pokaże ci, co wydarzyłoby się, gdyby tak się nie stało.

Przed każdą misją dowiadujesz się, kto z kim, o co i dlaczego walczy. Ważną informacją jest też, ile kilometrów przypada na jeden heks. Zasięg jednostek podawany jest właśnie w kilometrach, więc od informacji tej zależy naprawdę dużo, podobnie jak od tego, ile trwa jedna tura. Dostajesz również krótki opis sytuacji geopolitycznej, ale to już nie ma bezpośredniego znaczenia dla rozgrywki.

Główną zaletą (i wadą, ale o tym później) TOAOW 2 jest wszechstronność i różnorodność w doborze jednostek. Przed każdą bitwą dowiadujesz się, w którym roku jest ona rozgrywana. Jeżeli zobaczysz wczesną datę, to spodziewaj się kawalerii i cienkich piechurów, jeśli zaś będziesz walczyć po roku 1990, to na placu boju królować będą niewidzialne bombowce i inne najnowsze wynalazki, z piechotą wyposażoną w wyrzutnie rakiet włącznie. Jednostek jest tu bardzo wiele — samych samolotów przygotowano około 20 rodzajów, a przecież dochodzą jeszcze różne rodzaje infanterii, czołgów, transporterów i innych wojskowych zabawek.

Niestety, brak jest niestandardowych misji, w których można by przetestować najnowsze zdobycze techniki na zacofanym wrogu i zaatakować chociażby Związek Radziecki armią USA z roku 1999. Jednak od czegóż jest załączony edytor plansz? W nim możesz zabawić się w boga wojny i samemu zaplanować wszystko, od rozmieszczenia gór i jezior po dostępne dla obu stron jednostki. Dodatek ten przygotowano bardzo solidnie i łatwo się w nim połapać.

Niestety, sama rozgrywka pozostawia wiele do życzenia. Plansza, na której toczą się zmagania owszem, może i wygląda ładnie, ale za to nieczytelne „kartoniki" imitujące jednostki prezentują poziom sprzed dziesięciu lat. Naprawdę, szkoda czasu na domyślanie się, co oznacza klocek z kopertą, jeżeli na rynku są gry, w których jednostki przedstawiono w postaci figurek tak ślicznych, że aż miło na nie popatrzeć.

W tym wypadku duża liczba oddziałów działa także na niekorzyść TOAOW 2, gdyż po prostu ciężko się w tym wojennym bałaganie połapać. Sytuację ratuje maleńki rysunek przedstawiający obiekt, pojawiający się w prawym górnym rogu ekranu, ale jest to tylko półśrodek, erzac rzetelnego wykonania. By zorientować się w sytuacji, musisz wykonać kilkanaście lub nawet kilkadziesiąt kliknięć, co zabiera wiele czasu i wymaga wykazania się doskonałą pamięcią.

Skopano również ikonki, za pomocą których wydaje się rozkazy. Są one maleńkie, podobne jak dwie krople wody i nieczytelne, a o intuicyjności nie ma nawet co marzyć. Rozwiązanie jest jedno — wykuj się na pamięć, za co która odpowiada. Jakby tych utrudnień było mało, musisz zachować szczególną ostrożność podczas klikania, gdyż łatwo w nie po prostu nie trafić: ikony ustawiono w bloku kilkanaście sztuk na kilkanaście, a żadna nie przekracza wielkością kwadracika o bokach po pół centymetra. Gdy coś pokręcisz (a o to nadzwyczaj łatwo), możesz zrujnować nawet najlepszy plan.

Żeby chociaż komputer umiał się w tym połapać... Gra on jednak co najwyżej średnio. Niby nie zaskakuje totalną głupotą, ale brak mu finezji i nie stać go na jakieś spektakularne manewry. Stosuje oklepane sztuczki, ale konsekwentnie i bez większych błędów. Na uwagę zasługuje jeszcze spora elastyczność programu: ustawić możesz chociażby stopień trudności (wbrew pozorom opcję tę posiada niewielka liczba gier z tego gatunku) albo włączyć czy wyłączyć mgłę wojny.

TOAOW 2 to przeciętna produkcja. Potrafi odstraszyć szpetną grafiką i przyciągnąć niezłym przygotowaniem merytorycznym misji. Brakuje w niej dobrego snajpera — na pewno nie trafi prosto w twe serce. Ustrzelić parę godzinek ma szansę jedynie miłośnikom strategicznych wygibasów, nie zniechęcających się niepiękną grafiką.

Esteci — spocznij.

Ocena: 5
Produkcja: TalonSoft
Wymagania: P133, 16 MB RAM
Uwagi: Szarak na polu walki

Biuro pośrednictwa pakietów

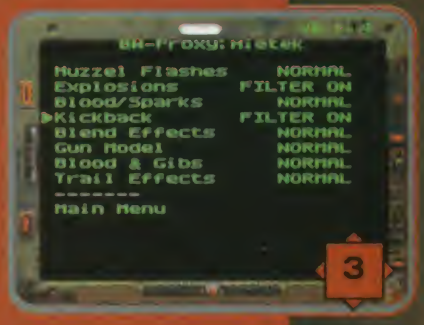
Czym jest proxy wie każdy, kto wciąż jeszcze gra w pierwszą część Quake. Programy takie jak Qizmo czy NFProxy posiadają dziesiątki bardzo przydatnych funkcji, od wykrywania różnego rodzaju cheatów (podmienione modele, fulbrighty itp.) począwszy, na ułatwianiu komunikacji w teamplayu skończywszy. Niestety, Quake 2 nie doczekało się tego typu pomocy, z kilku względów. CTF przyniósł ze sobą możliwość podawania pozycji na mapie (także posiadanej ilości zdrowia, zbroi) partnerom, a gra drużynowa nigdy nie rozwinęła się na taką skalę, jak w Q1.

W końcu coś jednak drgnęło w rajstopach i światło dzienne ujrzał program zawierający kilka funkcji przypominających Qizmo. Mowa o BW Proxy, dziele ekipy serwisu Barrysworld (http://www.barrysworld.com). Jedyną konkurencją jest dwójkowa odmiana NFProxy, która niestety ma zastosowanie praktycznie wyłącznie w teamplayu. Pamiętajcie, że BW Proxy jest wciąż w fazie beta-testów, więc niektóre funkcje nie działają w ogóle, inne zaś są „sprawne inaczej".

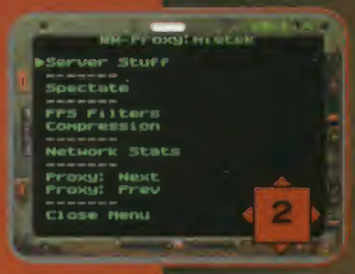
Sposób odpalenia programu widać na obrazku numer jeden. Jest jeszcze kilka opcji konfiguracyjnych (ograniczenie liczby klientów, nadanie nazwy), opisanych skrótowo w readme. Pamiętajcie koniecznie o podaniu pełnej ścieżki do quake2.exe, bez tego nie zaczniecie zabawy. Jeżeli nie zrobiliście literówki podczas wpisywania parametrów, Quake 2 powinno wystartować i automatycznie połączyć się z „wirtualnym serwerem", stworzonym na waszym komputerze przez Proxy. Teraz wystarczy nacisnąć klawisz pauzy, aby wejść do głównego menu (obrazek nr 2). Najciekawsze rzeczy kryją się w menu „FPS Filters" (obrazek nr 3). Polecam próbę gry z wyłączonymi efektami eksplozji — wymiany na rakiety stają się o wiele przejrzystsze. Niestety, w testowanej przeze mnie wersji 0.6.4 zniknięciu grzybów atomowych towarzyszył zanik efektu dźwiękowego, co czyniło tę opcję bezużyteczną. Autor został natychmiast powiadomiony i pracuje już nad poprawką.

Kilka innych pozycji oferuje zabawę z ustawieniem cl_particles. „Blood/Sparks" wyłącza miniwybuchy obecne podczas strzelania z chainguna oraz krew tryskającą z przeciwników. Nie wiem jak może to komuś pomagać, ale zboczeńców jak wiadomo nie brakuje :) Uzupełnieniem jest opcja „Trail Effects" — wyłącza smugi ciągnące się za rakietami i granatami, zachowując jednocześnie widzialny promień railguna. Mnie to nie rusza, ale może wam przypadnie do gustu.

„Blend Effects" to nic innego jak zmienna gl_polyblend, a co wyłącza „Blood and Gibs" potraficie się chyba domyślić. Podczas gry w internecie przez modem przydaje się wyłączenie „Gun Model". Pakiety krążące między serwerem i klientem są nieco mniejsze, dzięki wyrzuceniu z nich informacji o wyglądzie modelu broni w danej klatce animacji. Giwera zastyga w zupełnym bezruchu, ale ping jest o kilka milisekund niższy. Zamrożone bronie są OK, jednak railgun przyjmuje pozycję, do której trzeba się długo przyzwyczajać. Gracze korzystający z FOV ponad 90 nie będą mieli pożytku z tej funkcji programu.



Najważniejszą obok likwidacji eksplozji funkcją menu „FPS Filters" jest kasacja knockbacku. Co to znaczy? Po trafieniu rakietą obraz nie będzie się wam przechylał na boki. W Quake można było skorzystać ze zmiennej v_kick* aby osiągnąć identyczny efekt, jednak Q2 nie posiada tego udogodnienia. Włączając tę opcję pozbędziecie się też przechyłów podczas spadania z wysokości, co jest bardzo cenne w trakcie pogoni za półżywym przeciwnikiem trzymanym w ogniu „kataryнki" (chaina).

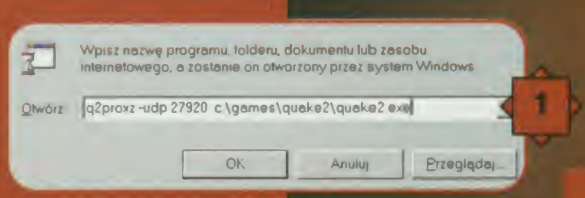


Na koniec wspomnę o cennej możliwości łączenia kilku proxy. Jeden program łączymy z serwerem, odpalamy drugi i robimy łańcuszek. Po co? Dzięki takiej operacji można włączyć kompresję pakietów (obrazek nr 4). Grając na modemie można ustawić sobie „rate 6000" i „cl_maxfps 80", czyli dwa razy więcej niż standardowo. Nie udało mi się tego przetestować, ze względu na brak linuxowej wersji programu. Ten właśnie system obsługuje nasze kwakowe serwery...

Funkcje raportowania przydatne w teamplay nie zostały jeszcze do końca zaimplementowane lub nie umiem ich uruchomić. Nie... na pewno nie zostały zaimplementowane :)

PS. Część osób twierdzi, że tego typu proxy to cheatowanie. Moim zdaniem można by dyskutować o poprawności politycznej stosowania „Explosions Filter", jednak cała reszta jest jak najbardziej czysta.

Rush



QUAKE WORLD

QTESTOWANIA CIĄG DALSZY

RooS

Minęło ledwie kilka tygodni od premiery długo oczekiwanego Q3testu, jednak materiałów do tego odcinka QuakeWorld mam całą masę. Zacznę od spraw technicznych, na koniec zostawię kilka uwag, które nie zmieściły się miesiąc temu. Większość opisywanych narzędzi i plików znajdziecie w dziale Quakeworld na CD, więc nie omieszkajcie zakupić krążka w najbliższym kiosku.

GRZEBIEMY

Po zainstalowaniu na dysku twardym, Q3 czyta główny pak (format PK3) z katalogu „demoq3". Nie ma możliwości dodania czegokolwiek do paka, a jakiekolwiek pliki znajdujące się poza nim są ignorowane. Nie da się nawet używać stworzonego własnoręcznie pliku konfiguracyjnego! Spryciarzom z sieci obejście „zabezpieczeń" zajęło kilka godzin.

Okazuje się, że PK3 to zwykły ZIP. Wystarczy zmienić rozszerzenie pliku i otworzyć go na przykład WinZipem. Voila — cała zawartość jest widoczna i można rozłożyć na bity każdy obiekt. Najważniejsze odkrycie przyszło nieco później (kilka następnych godzin) — można oszukać grę i kazać jej myśleć, że „jest pełną wersją"! Wystarczy stworzyć katalog „baseq3" obok „demoq3" i rozpakować do niego zawartość głównego paka. Po skasowaniu całego „demoq3" zabawa zaczyna się na dobre: nieograniczone możliwości grzebania stają się rzeczywistością. Co teraz?

Na pierwszy ogień powinien pójść własny plik konfiguracyjny. Zmieńcie nazwę kopii któregoś z innych *.CFG i nazwijcie go własną ksywą. Do edycji wystarczy standardowy edytor tekstu (notepad), choć ze względu na unixowy sposób zapisu znaków końca linii, warto pierwszy raz otworzyć i zapisać swój config używając programu „edit" z linii poleceń windows. „Skąd mam wiedzieć, jakie komendy dostępne są w grze?" - słyszę chóralny głos tłumu. Wpiszcie z konsoli „cvarlist" albo „cmdlist" — dostaniecie spis zmiennych oraz komend, z którymi trzeba poeksperymentować. Znajomość poleceń poprzednich części Quake (zwłaszcza „dwójki") może być w tym procesie bardzo pomocna. Szczególną uwagę radzę zwrócić na „r_railwidth", „r_railcorewidth" i „r_railsegmentlenth" oraz „cg_railtrailtime". Zmienne te odpowiadają za wygląd i „czas lotu" promienia railguna. Korzystając z nich otrzymacie efekt podobny do Q2, czyli sto razy lepszy niż ohyda standardowo serwowana przez Q3.

Druga, moim zdaniem bardzo ważna sprawa, to „naprawienie" dymu ciągnącego się za rakietami. To jest w tej chwili jeden z poważniejszych problemów Q3. Po pierwsze, w wymianie nie widać prawie nic i trzeba strzelać na wyczucie, licząc na farta. Po drugie, dziesiątki półprzeźroczystych sprite'ów zjadają ponad połowę klatek animacji. Jest baaardzo wooolno. Problem widoczności został rozwiązany szybko — korzystając z Photoshopa podmieniłem plik zawierający dymek na inny, wielkości kilku pikseli. Nie było to jednak najlepsze wyjście, bowiem dym znikł zupełnie. W dalszych eksperymentach wyręczyli mnie Amerykanie: rano ściągnąłem dym zmniejszony do takiej wielkości, jaką znamy z Q1 czy Q2. John Carmack musi zmienić obecny stan rzeczy, inaczej nie wyobrażam sobie gry bez podmieniania bitmap.

Ostatnią z bardzo denerwujących spraw jest crosshair (celownik). Pokraczne „coś" przeszkadza w celowaniu i denerwuje swą wielkością. Na szczęście jest lekarstwo — komenda „cg_drawcrosshair 2" w połączeniu z „crosshairsize". Po kilku minutach otrzymałem celownik identyczny do tego, którego używałem w Q2. Radości nie było końca :)

MAP HACK

Minęło kolejnych kilka dni i zaczęły pojawiać się nowe mapki. Nikt nie posiada oczywiście edytora zdolnego tworzyć działające wersje, ale zdolnych hackerów w światku Quake nigdy nie brakowało. Na pierwszy ogień poszły przeróbki map z ukradzionej wersji IHV — Dm_Portal, TIM_DM1 i ich wariacje. W sumie nic ciekawego, z wielką ilością błędów, „klejących" ścian, brakujących tekstur i dźwięków. Naród jednak cierpiał na głód map do gry w dwie osoby, więc DM_Portal zrobił całkiem sporą karierę.

Kilkanaście dni plotek i obietnic autorów zakończyło się wypuszczeniem konwertera map Q2->Q3. W chwili obecnej działa on tylko z Q2DM1 — The Edge. Posiadając na twardym dysku drugą i trzecią część kwaka, można wyczarować „trójkową" wersję najbardziej znanej mapki z Q2. Niestety, na niej też rosną buraki. Chodzenie po pochyłościach owocuje dziesięciokrotnym zwolnieniem, niektóre ściany posmarowane są butaprenem, a megahealth respawnuje się co trzydzieści sekund. Mimo to, wolę grać (1na1) na tej mapie niż na przykład na Q3test2, gdzie głównym czynnikiem wygranej jest sprint do raila. Kto pierwszy, ten wygra. Pod warunkiem, że umie z tej broni strzelać, oczywiście.

Przy okazji pisania o mapach wspomnę o Q3test1 — otóż poziom ten całkiem nieźle nadaje się do gry w teamach. Opcja „teamflags" ustawiona na 1 daje możliwość dołączenia się do czerwonej (join red) lub niebieskiej drużyny. Niestety, po zabitych wrogach nie zostają plecaki z amunicją. Przy pięciosekundowym respawnie giwer nie jest to jednak dużym problemem.

PARĘ SPRAW

Q3test jest niestety tylko testem. Niestety, bo chciałbym już skończyć z Q2 i zabrać się za coś lepszego. Ciekawi mnie, dlaczego gra po wyłączeniu WSZYSTKICH detali, wyglądając gorzej niż Q1, chodzi wolniej od Q2? Nawet ta sama mapa — Q2DM1 — jest wolniejsza. Janku, musisz wziąść się do roboty!

Pięciosekundowy czas respawnu broni jako standardowe ustawienie musi zniknąć. Kontrola mapy to ważny element gry, szczególnie na levelach tej wielkości co Q2DM1 lub inne zapowiadane giganty w Q3A. Splash damage rakiety jest za mały. Przy grze po LAN premiuje świetną celność, jednak w internecie nagradza głównie farta. Dla wyczynowców zaś im mniej farta, tym lepiej.

Nie wierzę, że ludzie grający teraz w Q1 lubią Q3. Jeżeli tak mówią, to sami się oszukują aby skończyć wreszcie z grą, którą katują już trzy lata non stop. Q1 może się znudzić, jednak na razie Q3 ma jeszcze długą drogę do osiągnięcia grywalności swojego przodka. W chwili gdy piszę te słowa, rodzi się światowa inicjatywa mająca na celu opracowanie modyfikacji gry, akceptowalnej przez „jedynkowców" i stosowanej na wszystkich wielkich turniejach. Wyłączony odgłos kroków, silniejsza rakieta, kontrola lotu — jeśli powstanie MOD spełniający te trzy najważniejsze założenia, zajmę się jego promocją na polskiej scenie kwakowej.

PS. Aby nagrywać demka, musicie ustawić serwer w tryb synchroniczny „g_syncronousclients 1", „Record" zaczyna nagranie, „stop" kończy, a „demo <nazwa_dema>" odtwarza zapis walki. Do pojedynków w dwie osoby polecam ustawić „g_weaponrespawntime" na 30 — tak jak w poprzednich częściach gry.

E3 TARGOWISKO KONSOLOWYCH RÓŻNÓŚCI

Gulash

SEGA

Tegoroczne E3 było dla tej firmy idealną okazją promocji konsoli Dreamcast. Sega wystawiła drugie z trzech wielkich stanowisk. Na pierwszy rzut oka nie wyglądało ono rewelacyjnie — zaprezentowano gry, które już znamy: VIRTUA FIGHTER 3tb, SONIC ADVENTURE, HOUSE OF THE DEAD 2... i SOUL CALIBUR, bezapelacyjnie najładniejsze mordobicie E3. SC to kontynuacja niesamowitego SOUL BLADE Namco — autorów między innymi TEKKEN 3. Później, kiedy zaczynało się obchodzić stoiska, powoli w oczy wpadały gry „drugoplanowe".

Na pierwszy ogień poszło demo SHENMUE, w którym mieliśmy okazję ujrzeć w akcji tę niesamowitą przygodę. Dalej było D2. Postacie wyglądają może troszkę zbyt sztywno, ale za to gra się wyśmienicie. Podobnie jak z SHENMUE, udostępniono tylko pewne etapy gry. W jednym z nich z karabinu strzelało się do wyrastających spod ziemi wężopodobnych stworów, w drugiej zaś walczyło z potworem, który pojawił się na wraku samolotu. Inne gry prezentowane na show to SEGA RALLY 2, DYNAMITE COP (bardzo fajna — chodzone mordobicie DIE HARD ARCADE 2), BLUE STINGER, NHL HOCKEY, NBA 2000 (obie produkcji niedawno nabytej przez Segę grupy developerskiej Visual Concepts), CART RACING oraz SEGA BASS FISHING, w którą wszyscy zacinali, używając swoich wirtualnych wędek.

Z nowych i ciekawych rzeczy, mogliśmy zobaczyć ECCO THE DOLPHIN — pięknie wyglądającą grę, w której Sega pokazała światu jak należy tworzyć cyfrową wodę. ECCO to opowieść o delfinie, który traci rodzinę i przyjaciół i musi ich następnie odnaleźć (rekiny, kaszaloty i inni przeszkadzają, sonar pomaga). FLOIGAN BROTHERS to logiczno–przygodowa gra ucząca kooperacji: dwaj bracia muszą pokonywać kolejne przeszkody, nawzajem sobie pomagając — bez współpracy nie ma mowy o wygranej. Spodobał nam się też SEAMAN — niesamowity wirtualny zwierzak, któremu wydaje się komendy .. głosem, przemawiając do mikrofonu podłączanego do pada.

W Los Angeles nie mogło zabraknąć gier zespołów autorskich, które od początku deklarowały swoją przynależność do obozu Segi (są to tak zwani 1,5 lub 2nd party developers). Argonaut zaprezentowali RED DOG — bardzo przyjemny shooter, w którym gracz porusza się po obcym terenie pancernym samochodzikiem. Grafika i animacja na najwyższym poziomie, jest też tryb multiplayer dla 2–4 graczy. Bizzarre Creations uderzyli ze swoim METROPOLIS STREET RACER, wyścigiem ulicznym z niemal fotorealistyczną grafiką. Choć pokazano jedynie demo gry z jedną trasą (w dzień lub w nocy) i ledwie kilkoma samochodami do wyboru, wiadomo już, że będzie to łakomy kąsek dla wszystkich miłośników racerów. Rage Software pokazało EXPENDABLE, shooter zbliżony ideą do APOCALYPSE dla PSX — biegamy małym kolezką z wielką spluwą i palimy wszystko dookoła wśród fantastycznie wyglądających wybuchów. Kalisto także ma w zanadrzu racera. W XELERATION jeździ się po owalu w jakiejś hali. Niby nic nowego, a jednak przez cały czas graczowi towarzyszy nieodparte wrażenie pędu, zaś grafika jest nienaganna.

No Cliche zaskoczyło wszystkich swoją wariacją na temat świata zabawek. W ślicznym i kolorowym TOY COMMANDER gracz ma do dyspozycji niezliczoną armię rodem z dziecinnego pokoju. Do konfrontacji z nieprzyjaciółmi stajemy kierując czołgami, samolocikami, łódkami.. bardzo fajna i przyjemna gierka. Oprócz tego Sega zaprezentowała część line–up swoich japońskich partnerów. Były FRAME GRIDE (From

Soft), SHOTOKOU BATTLE (Genki), COOL BOARDERS DC (Uep Systems), wspomniane wyżej D2 i wiele, wiele innych. A teraz z innej beczki.

W oficjalnej notatce prasowej Sega rozwiała nareszcie wszystkie wątpliwości dotyczące modemu do Dreamcast i obsługi internetu w Europie. Firma zapowiedziała, że modem znajdzie się w europejskim pakiecie sprzedawanym za 199 funtów (bądź równowartość tej kwoty w innych walutach). Co ważniejsze — Sega stanie się też dostawcą internetu dla wszystkich posiadaczy Dreamcasta, oferując za darmo różne sieciowe usługi. Użytkownicy DeCe będą mogli połączyć się z internetem przez swojego lokalnego dostawcę (my na przykład przez TPSA) jedynie za cenę lokalnego połączenia. Każdy użytkownik dostanie własny adres e-mail, będzie mógł zbudować i umieścić własną stronę WWW lub porozmawiać (przez chat) z innymi użytkownikami konsoli marzeń. W najbliższej przyszłości będzie można też dokonać przez internet zakupów w sklepie Segi oraz — co ważniejsze — grać w trybie multiplayer. Jedną z pierwszych gier on-line będzie... BALDUR'S GATE.

BLEEM! JUŻ DOSTĘPNY

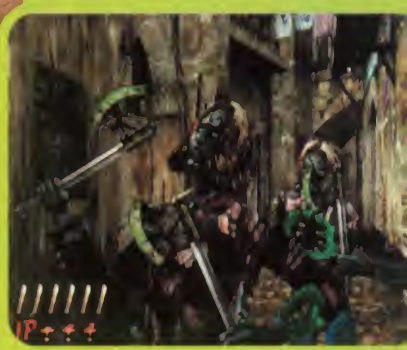
Po wielu perypetiach, opóźnieniach i niespodziewanych wydarzeniach, ukazała się wreszcie dystrybucyjna wersja pierwszego komercyjnego emulatora PlayStation na PC — BLEEM!. Sony wielokrotnie próbowało zablokować twórców emulatora, na razie jednak wszelkie próby giganta spaliły na panewce. Ostatnia walka emulatora z Goliatem odbyła się podczas Electronic Entertainment Expo. BLEEM! miał tam swoje malutkie stoisko, zaś Sony zażądało od organizatorów imprezy usunięcia autorów emulatora bądź zmuszenia ich do zaprzestania prezentowania programu. Kierownictwo imprezy nie dało się przekonać zarozumiałemu gigantowi. Można w najbliższym czasie spodziewać się spadku sprzedaży konsol PSX przy jednoczesnym wzroście popytu na gry dla tej platformy.

Emulator można zamówić przez sieć www, korzystając na przykład z karty kredytowej. Płytka, która przyjdzie pocztą jest jedynie kluczem, sam emulator zaś trzeba zassać z internetu (www.bleem.com). Nie czarujmy się — jest to pierwsza „pełna" wersja tego emulatora i jeszcze nie wszystkie gry działają tak dobrze, jak powinny. Posiada ona wszystkie funkcje wycięte z wersji demo, czyli obsługę akceleratorów 3D (bez której nie ma po co uruchamiać tego programu) i dźwięku, wysokiej rozdzielczości, emulację karty pamięci i tak dalej. Dzięki BLEEM! w ciągu kilku minut można przekształcić PeCeta w PlayStation. Jest tylko jedno ale — mimo zapewnień autorów, bez mocnego Pentium 2 nie ma sensu próbować. Gry będą działać po prostu zbyt wolno.

PROJECT DOLPHIN - NOWA KONSOLA NINTENDO

Podczas E3 Nintendo oficjalnie potwierdziło, że pracuje nad nową konsolą. Urządzenie nie będzie korzystało z cartów, a pojawi się na rynku w 2000 lub 2001 roku. Kryptonim nowego dziecka „wielkiego N" to Project Dolphin. Na ostatniej konferencji prasowej oficjele Nintendo zapowiedzieli, że urządzeniem podającym dane będzie... czytnik DVD. Oto dokładny zapis słów big-bossa: „Nintendo zawsze miało obawy, jeśli chodzi o płyty CD z uwagi na niemożność zabezpieczenia ich przed piratami. Technologia DVD jest w dalszym ciągu bardzo świeża, a co za tym idzie stwarza wiele możliwości do opracowania inteligentnego systemu zabezpieczeń przed kopiowaniem". Opracowaniem chipsetu graficznego „Delfina" zajmuje się grupa Art-X, byli pracownicy Silicon Graphics. To sprawdzona ekipa — opracowali już układy graficzne znajdujące się w Nintendo 64. Wiadomo jednak, że konsola nie będzie kompatybilna z żadnym z poprzednich urządzeń Nintendo (choć może skuszą się na GameBoya).

Podobnie jak Sega z Microsoftem, także i Nintendo poszukało sprzymierzeńca pośród firm działających na rynku PC: główny procesor w nowej konsoli opracowuje (i będzie produkować) nie kto inny, jak firma IBM. Podobno opanowała już ona technologię 0.18 mikrona — tę samą, którą szczyci się Sony w PlayStation 2. Eksperci twierdzą, że przez najbliższy rok nikt nie będzie w stanie wyprodukować kilku milionów procesorów opartych o tę technologię, ale w 2001 — kto wie... Kolejną ciekawostką jest plotka, która mówi o pierwszych demonstracjach nowej technologii, dla najbliższych developerów, pod ścisłą klauzulą tajności, podczas Electronic Entertainmet Expo. Wynikałoby z tego, że prototyp już skonstruowano. Nintendo oczywiście zaprzecza.



Cheaty zamiast resetu

Misiek

Dzięki doskonałej jakości i całkowitemu spolszczeniu, gra BALDUR'S GATE święci triumfy, a swą fabułą oczarowuje masy fanów. W związku z tym, lipcowe cheaty poświęcamy w całości BG. Warto dodać, że możliwości „wspomagania" swoich umiejętności są tu doprawdy ogromne.

Aby uruchomić cheaty w BG, w pliku baldur.ini w sekcji [Game Options] należy dodać linię Cheats=1. Po uruchomieniu gry, dostęp do konsoli uzyskujemy wciskając CTRL + TAB, ponowne wciśnięcie tej kombinacji zamyka konsolę. Cheaty należy wpisywać dokładnie tak, jak zostały podane (liczą się małe i wielkie litery, nawiasy, itp.)

Cheats:TheGreatGonzo() - Przyzywa 10 morderczych kurczaków, które walczyć będą w twej obronie do ostatniego pióra

Cheats:Midas() - Dostajesz 500 złota

Cheats:CowKill() - Uruchamia czar CowKill

Cheats:DrizztAttacks() - Drizzt cię atakuje

Cheats:DrizztDefends() - Drizzt cię broni

Cheats:CriticalItems() - Tworzy przedmioty niezbędne do ukończenia gry

Cheats:Hans() - Przenosi w dowolne miejsce

Cheats:ExploreArea() - Odsłania teren

Jeśli chcesz mieć dostęp do wszystkich przerywnikowych filmików, otwórz plik baldur.ini i dopisz następujące sekwencje:

[Movies]

DEATHAND=1	REST=1	BGSUNSET=1
BGENTER=1	IRONTHRN=1	PALACE=1
TAVERN=1	DUNGEON=1	BGSUNRIS=1
CAMP=1	WYVERN=1	BHAAL=1
SEWER=1	ENDMOVIE=1	ELDRCITY=1
MINEFLOD=1	ENDCRDIT=1	GNOLL=1
NASHKELL=1	BG4LOGO=1	TSRLOGO=1
BILOGO=1	INFELOGO=1	INTRO=1
FRARMINN=1	BEREGOST=1	

Oto inne dopalacze dzielnej drużyny:

CLUAConsole:CreateItem(„xxx") - tworzy przedmiot xxx

Lista przedmiotów możliwych od uzyskania tym cheatem:

Amulety

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać AMUL01 do AMUL16

Strzały

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać AROW01 do AROW1A

Topory

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać AX1H01 do AX1H05

Pasy

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać BELT01 do BELT05

Maczugi

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać BLUN01 do BLUN07

Bełty

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać BOLT01 do BOLT06

Magiczne księgi

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać BOOK01 do BOOK70

Buty

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać BOOT01 do BOOT05

Łuki

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać BOW01 do BOW08

Bransolety

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać BRAC01 do BRAC10

Pociski

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać BULL01 do BULL03

Kolczugi

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać CHAN01 do CHAN06

Płaszcze

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać CLCK01 do CLCK19

Sztylety

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać DAGG01 do DAGG08

EXPENDABLE

PC Games CD POLECA

Świat Gier Komputerowych POLECA

Szczerze powiem, że to chyba najbardziej dynamiczna i najlepiej zrobiona gra zręcznościowa, jaką w życiu widziałem.

PC Games CD 6/99

...Expendable jest jedną z najlepszych gier jaką kiedykolwiek widziałem.

Paul Presley PC ZONE Kwiecień 1999

SPRAWDŹ SWÓJ AKCELERATOR NA MAXA!

ALE CZAD! Gra jest piękna, wykorzystuje akcelerator graficzny, że aż się z niego dymi.

PC Games CD

...Niesamowita grywalność, świetna grafika!

CD Action

Kilka miesięcy temu ponad trzystu kolonistów zamieszkiwało Novocastrię.

Teraz **POPULACJA** wynosi **ZERO.**

KTO jest za to odpowiedzialny ... Co jeszcze **TAM JEST?**

Masz pod **KONTROLĄ** grupę expandacyjnych jednostek zrzuconych na pole walki przez statek matkę. Expanderzy to maszyny do **CAŁKOWITEJ ANIHILACJI** bez uczuć i zainteresowań innych niż ekscytacja **POLOWANIEM** i słodkim smakiem **ZWYCIĘSTWA.**

"...aż łza się w oku kręci, bo przypomina dawne gry na automatach. I do tego ta oprawa graficzna - istne cudo..."

ZADZWOŃ! tel. 062 7372748 ZADZWOŃ! podajże hasło EXTERMINACJA otrzymasz 10% rabat

TECHLAND

TECHLAND, ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wielkopolski
tel. (062) 7372747, 7372748, fax (062) 7372749
http://www.techland.com.pl

Unreal Tournament

Reset

Konkurs Baldura dodatkowego

Ponieważ zbyt łatwo poszło wam z rozwiązaniem ścierpliwego konkursu Baldura, postanowiliśmy urządzić konkurs dodatkowy. Żeby było trudniej, wymyśliliśmy w pocie czoła pytania, na które żaden człowiek nie będzie w stanie odpowiedzieć. Zniechęcamy was do brania w nim udziału, a wszystko po to, żeby zaoszczędzić na nagrodach, czyli:

15 „Opowieściach Wybrzeża Mieczy", spolszczonych dodatkach do gry „Baldur's Gate"

5 grach „Baldur's Gate"

15 podkładkach pod myszkę

8 grach — nagrodach niepocieszenia.

W przypadku ewentualnego nadesłania przez was odpowiedzi prawidłowych, będziemy czepiać się każdego, nawet najmniej ważnego szczegółu, byle tylko nie musieć wysyłać choćby jednej tak łakomej nagrody. Być może będą to niepoprawne politycznie przecinki? Nie wiemy, ale się dowiemy. Póki co, możecie liczyć jedynie na nasze letnie rozleniwienie — jeśli nie zdołamy wykrzesać z siebie pomysłu na to, jak zdyskwalifikować wasze poprawne odpowiedzi, to trudno: będziemy musieli wypełznąć z wanny z szampanem, doczołgać się na pocztę i dokonać aktu wysyłki do osób wybranych przez nas jak zwykle z pomocą Roosa, miodu, wazeliny, smoły i pierza.

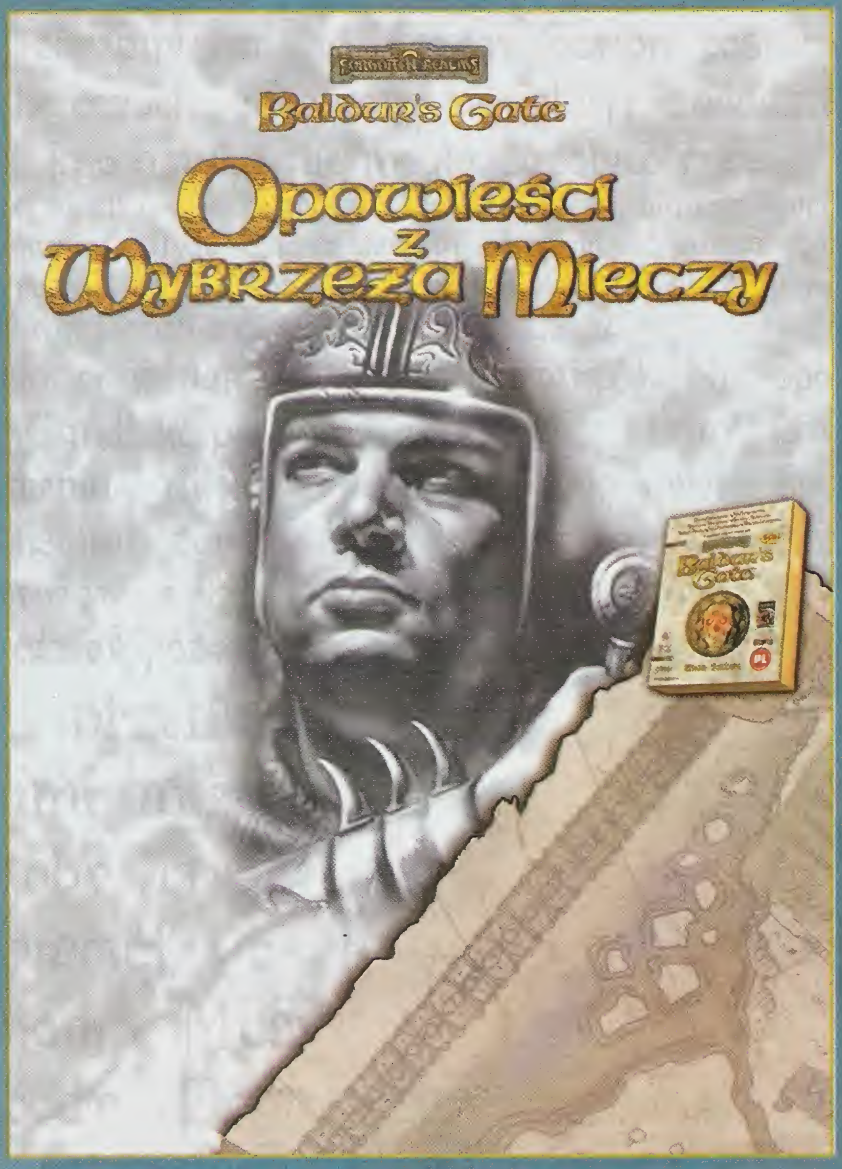
A oto pytania, z którymi i tak nie zdołacie sobie poradzić:

1. Ile punktów doświadczenia otrzymuje gracz za zabójstwo na Sarevoku?

2. Ile sztuk Anghek Armor może posiadać drużyna?

3. Jakie zwierzę jest głównym bohaterem lipcowego Resetu?

4. Która z nadchodzących gier wykorzysta engine Wrót Baldura?



Konkurs zamyka się w 36 sekundzie 42-iej minuty, siedemnastej godziny dnia 31 sierpnia 1999 roku.

Strzałki

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać DART01 do DART04

Halabardy

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać HALB01 do HALB03

Młoty

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać HAMM01 do HAMM03

Hełmy

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać HELM01 do HELM14

Skórzane zbroje

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać LEAT01 do LEAT08

Przedmioty magiczne

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać MAGE01 do MAGE06

Pozostałe przedmioty

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać MISC01 do MISC88

Zbroje płytowe

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać PLAT01 do PLAT06

Mikstury

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać POTN02 do POTN46

Pierścienie

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać RING01 do RING99

Zwoje

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać SCRL02 do SCRL90, dodatkowo SCRL1B do SCRL2H

Tarcze

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać SHLD01 do SHLD16

Proce

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać SLNG01 do SLNG02

Włócznie

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać SPER01 do SPER03

Kije

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać STAF01 do STAF02

Miecze jednoręczne

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać SW1H01 do SW1H17

Miecze dwuręczne

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać SW2H01 do SW2H6

Różdżki

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać WAND02 do WAND11

Kusze

odpowiednio zamiast xxx należy wpisać XBOW01 do XBOW06

CLUAConsole:CreateCreature(„Ray") - tworzy gibberlinga

CLUAConsole:CreateCreature(„Khalid") - tworzy Khalida

CLUAConsole:CreateCreature(„Noober") - tworzy Noobera

CLUAConsole:CreateCreature(„yyy") - tworzy potwora yyy lub NPC

Lista potworów, możliwych do stworzenia cheatem CLUAConsole:CreateCreature(„yyy"):

Rufie, Flame, Angelo, Guard, Droth, Flamwiz, Flma13, Drizzt, Elmins, itp.

UWAGA! Warto przed wykonaniem tego cheatu zapisać stan gry. Można stworzyć dowolną postać występującą w grze, należy tylko podać jej imię. Podane wyżej imiona są przykładowe.

CLUAConsole:SetCurrentXP(„8900") - zmienia punkty doświadczenia wszystkich postaci na podaną wartość (max 8900)

CLUAConsole:AddGold(„xxx") - dodaje do naszej kiesy xxx sztuk złota, bardzo przydatne, wszak pieniążków nigdy mało.

CLUAConsole:EnableCheatKeys() - włącza specjalne kombinacje klawiszy.

Oto ich lista:

CTRL+J - teleportuje postać do miejsca wskazywanego aktualnie przez kursor myszy

CTRL+B - filmik kończący grę

CTRL+S - wybór sekwencji animacji

CTRL+A - uruchomienie sekwencji animacji

CTRL+D - statystyki gry

CTRL+F - obrót postaci

Dodatkowo lista nowych przedmiotów do wykorzystania z cheatem CLUAConsole:CreateItem(„xxx"), jakie pojawiły się w dodatku do BG pt. „Tales of the Sword Coast", na razie w wersji angielskojęzycznej.

AMUL17 - Greenstone Amulet

MISC2M - Dwarven Rune Wardstone

MISC2O - Lock of hair from Kirindale

MISC2I - Wardstone Forgery

STAF06 - Staff-Mace

STAF07 - Staff-Spear +2

STAF08 - Quarterstaff +3

SCRL5A - Mental Domination

SCRL5B - Defensive Harmony

SCRL5C - Protection from Lightening

SCRL5D - Protection from Evil 10' Radius

SCRL5E - Champion's Strength

SCRL5F - Chaotic Commands

SCRL5G - Remove Curse

SCRL5H - Emotion

SCRL5I - Greater Malaison

SCRL5R - Anderis Journal

SCRL5S - Dezekiel's Scroll

Klasyczna EDYCJA

...to przewrotna nazwa

Michał Macioszczyk

Jak dotąd każda nowa edycja Magic: the Gathering przynosiła zmiany w środowisku gry, zwłaszcza turniejowej. Nie inaczej jest i tym razem, kiedy to pojawiła się szósta już edycja MtG, nazwana Classic. Od pierwszego czerwca zmienia się nie tylko lista kart dostępnych na turniejach rozgrywanych w type II, ale również wchodzą w użycie dość znacząco zmienione przepisy.

Mimo że zmian w regułkach jest stosunkowo wiele, to spora ich część albo nie ma większego znaczenia dla równowagi gry, albo wnosi do rozgrywki modyfikację natury czysto kosmetycznej. Tym niemniej, kilka nowych idei jest zaiste rewolucyjnych. Do takich niewątpliwie należy nowe traktowanie zadawania obrażeń w trakcie walki.

Według nowych przepisów, blokujące istoty nadal zadadzą damage, choćby zostały zatapowane bądź usunięte z walki (np. zabite lub zwrócone do ręki właściciela). Ma to duże reperkusje w sferze strategii rozgrywki. Potężniejsze stają się zaklęcia i efekty związane z poświęcaniem stworka dla efektu, jego wracaniem na rękę itp. Według starych zasad, blokujący Mogg Fanatic (stwór 1/1, zadający za poświęcenie jeden punkt szkody dowolnemu celowi) mógł zabić jednego z dwóch atakujących Savannah Lions. Według Classic, w identycznej sytuacji można zabić oba atakujące lwy.

Innym wartym wspomnienia novum w 6th Edition jest fakt, że posiadanie 0 punktów życia oznacza natychmiastową przegraną — nie trzeba czekać do końca fazy. Ten na pierwszy rzut oka drobiazg powoduje, że oprócz zwiększenia widowiskowości pojedynków dwóch bardzo agresywnych talii dodatkowo ukrócono popularną swego czasu praktykę, kiedy to talie opierające się na układach kart w wyniku swoich działań sprowadzały się na 0 punktów życia, by potem zwyciężyć za pomocą gigantycznego Drain Life bądź (częściej) Stroke of Genius.

Kolejną ciekawostką jest zniknięcie Interruptów. Są one teraz zwykłymi Instantami, za to działają w większości lepiej niż poprzednio: w odpowiedzi na zaklęcie, które chcemy np. skontrować, rzucamy coś co nam dostarcza kart z biblioteki, a następnie kontrujemy wrogi czar świeżo dobranym counterspellem.

Reszty zmian nie będę omawiał, jako że nie powinny mieć większego wpływu na strategię rozgrywki (może z wyjątkiem artefaktów, które działają nawet, gdy są zatapowane).

Na środowisko Type II większy wpływ niż zmiany w przepisach mają rotacje kart — 6th Edition pozyskała wiele zaklęć ze starszych rozszerzeń, zarazem tracąc jeszcze więcej kart występujących w 5th Edition. Postaram się w skrócie przedstawić te zmiany, które mogą mieć największy wpływ na istniejące talie:

*** Brak Nevinyrral's Disk** – jest to bardzo duża strata, tym bardziej, że w niektórych taliach dysk służył jako jedyna (teraz nie do zastąpienia) droga do usuwania permanentów niektórych typów (np. mono czarny deck nie da rady zniszczyć artefaktu). Zniknięcie dysku oznacza też w praktyce koniec dwóch talii w tej postaci, w której je znaliśmy (Draw–Go i Necro).

*** Brak Ball Lightning** – powoduje, że bardzo agresywne mono czerwone talie (w tym sligh) tracą pazury — stają się wolniejsze niż przed rotacją.

*** Brak Dark Ritual** – chwilowo nie wpłynie na środowisko, gdyż zaklęcie to jest również w Urza's Saga, jednak zniknięcie tego czaru jest charakterystyczne dla zmian w 6th: bezkompromisowego spowalniania środowiska.

*** Brak White- i Black Knight'ów** – zmiana ta nie rujnuje żadnej talii, jednak jest bolesna dla czarnych i białych weenie decków. No i, jest poniekąd symboliczna — rycerze byli jednymi z bardziej znanych kart w MtG.

*** Brak Necropotence** – nie dość, że pożegnaliśmy Nevinyrral's Disk, który był podstawową kartą necro–decku, to tracimy najlepsze zaklęcie związane z dobieraniem kart. Oznacza to rzecz jasna koniec nie tylko popularnego tzw. Necro–control, ale i wszystkich innych mutacji tego decku, które mogłyby próbować walczyć bez dysku.

*** Brak Pyro– i Hydroblastów** – co kompletnie zmienia

ideę sideboardu niebieskich i czerwonych talii, w których blasty były podstawowymi kartami.

*** Brak Winter Orb** – zniknął jeden z najciekawszych i najskuteczniejszych sposobów kontrolowania zasobów many. Pozostał Armageddon, który jednak w odróżnieniu od Winter Orb nadaje się tylko do talii z przynajmniej domieszką białego koloru.

*** Brak Incinerate** – dalsze osłabienie agresywnych czerwonych talii, ale przede wszystkim wzmocnienie stworków z regeneracją, które stają się automatycznie dużo trudniejsze do usunięcia niż wcześniej.

*** Brak Bad Moon** – tym dziwniejsze, że analogiczna biała karta, Crusade, pozostała. Mocne osłabienie Suicide Black (zwłaszcza, że zniknął też Unholy Strength).

Wspomniałem tutaj o „wypadnięciu" z Classic najbardziej znanych kart, ale w szóstej edycji nie zmieściło się o wiele więcej zaklęć – często tych mniej zauważalnych, ale również i ważnych, jak np.: Sleight of Mind, Sylvan Library, Fireball, Jester's Cap, Pox, Stasis, Force Spike, Lhurgoyf i inne...

„Zniknięcie" niektórych kart może nam odpowiadać (ja z niektórych się wręcz cieszę), niewydrukowanie innych jest z kolei drażniące, czasem wręcz zasługuje na miano ewidentnej pomyłki, jednak Wizards of the Coast prawdopodobnie zbliżyli się do założonego celu: spowolnienia środowiska. Nie da się ukryć, że w ostatnich miesiącach MtG (w tym Type II) był dość monotonny, by nie powiedzieć nudny, a to za sprawą dominacji bardzo szybkich talii — czy to działających na zasadzie brutalnej agresji, czy też Kombo-decków. Teraz gra z pewnością rzadziej będzie się kończyła po kilku pierwszych turach.

Nie należy jednak zapominać o kartach, które w szóstej edycji pojawiają się jako nowości (a konkretniej powtórki ze starszych dodatków). Wymienię tutaj kilka, które często będą się pojawiały w taliach:

*** Uktabi Orangutan** – jeden z najlepszych stworów z doskonałym efektem towarzyszącym jego wejściu do gry — wart włożenia niemal do każdej talii z kolorem zielonym.

*** Pillage** – czerwony kolor odzyskał kartę, która jest dla niego tym, czym dla białego Disenchant.

*** River Boa** – powrót jednego z lepszych małych zielonych stworków, tym bardziej godzien uwagi, że regeneracja jest teraz potężniejsza.

*** Hammer of Bogardan** – jedna z tych nielicznych kart, które można użyć wielokrotnie. W trakcie jego nieobecności pojawił się co prawda zastępca (Shard Phoenix), jednak teraz będzie między nimi ciekawa rywalizacja.

To oczywiście tylko niektóre najważniejsze karty, ale nie należy zapominać o wielu innych, takich jak: Perish (i inne sideboardowe), Snake Basket, Maro, różne tutory, Browse, pięć diamentów, Stupor, Creeping Mold i inne.

Na koniec przedstawię jeszcze, jak wpłynęła rotacja na najpopularniejsze do niedawna talie:

*** Necro Deck** – jest martwy, nie tylko z powodu braku Necropotence, ale i Nevinyrral's Disku.

*** Sligh** – bardzo mocno osłabiony, być może przekształci się z talii bardzo agresywnej w nieco bardziej kontrolną (dodanie Pillage itp.).

*** Living Death** – w praktyce nie poniósł poważnych strat, momentami jest wręcz wzmocniony nowymi nabytkami. Może okazać się najmocniejszym deckiem po szóstej edycji.

*** White Weenie** – niewiele strat. Zarazem wzmocnienie z niespodziewanej strony — braku Glooma.

*** Draw-Go** – brak Dysku jest bardzo bolesny — mono niebieska talia opierająca się na kontrach albo zniknie, albo będzie musiała się bardzo mocno przekształcić (czyli prawdopodobnie dodać kolor biały).

*** Suicide** – spore straty w postaci Bad Moon i Unholy Strength. Talia nadal jednak pozostaje w grze, nieznacznie tylko się zmieniając. Prawdopodobnie teraz Hatred stanie się obowiązkowy.

*** Stasis deck** – stracił tylko jedną z kart – Stasis – za to podstawową. Talia ta, niestety, w Type II przestaje istnieć.

*** Green Weenie** – zyskało na rotacjach (z wyjątkiem braku Lhurgoyfa). Na nieszczęście dla tej talii, w 6th edition pojawił się Perish. Trzeba będzie się liczyć z mocnym zielonym deckiem.

*** Counter Phoenix** – Kolejna talia wiele tracąca po zniknięciu Nevinyrral's Disk. Być może uda się ją jakoś przebudować i będzie funkcjonowała nadal, jednak na pewno na innej zasadzie.

*** Land Destruction** – bardzo wyraźnie zyskał, choć niewątpliwie nadal będzie miał prawo przegrywać z weenie deckami.

*** Pox deck** – niestety, kolejna talia kończąca swój żywot w Type II, z uwagi na wypadnięcie jednej tylko karty — Poxa.

Trzeba się liczyć z powstawaniem nowych talii, względnie odkurzaniem decków sprzed lat. Narzucającym się przykładem jest Maro-Geddon, talia która odzyskała kilka kart pozwalających na jej sprawne funkcjonowanie. Można też spodziewać się zwiększonej popularności talii dotąd niezbyt często widywanych, takich jak np. Sneak Attack Deck, czarny Discard, względnie biało-czerwone decki kontrolujące pole gry. Klasyka? Rewolucja? MtG...

NIEBO

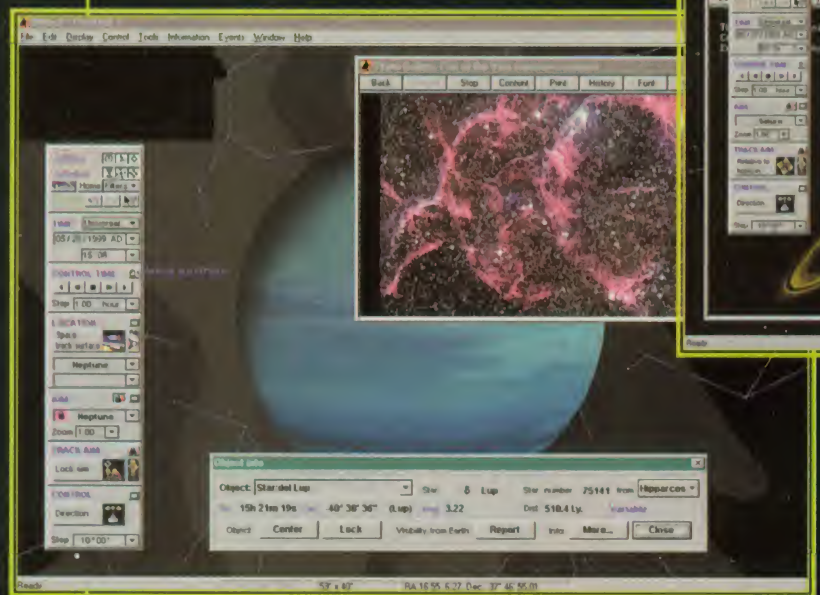
GWIAŹDZISTE PRZEDE MNĄ

Jan Pachniewicz

Kiedy w pogodną letnią noc, gdzieś z dala od zgiełku miast, spojrzymy w ciemne, utkane milionami gwiazd niebo, wtedy ogarnia nas dziwne uczucie. Ogrom przestrzeni jaki zawieszono nad naszymi głowami szybko sprawia, że czujemy się jak bezsilne, zagubione w jego bezmiarze ziarnko pyłu...

To wszechświat. Niezmierzony, nieodgadniony, kryjący tajemnice fizyki, chemii i matematyki, o których *Homo sapiens* nie ma najmniejszego pojęcia. Tajemnicza moc emanująca z kosmicznych czeluści niepokoi, wciąga i uwodzi. Ci, którzy już dawno temu zdążyli zakochać się w gwiazdach twierdzą, że wszechświat jest dla całej ludzkości tym, czym Ameryka była dla Krzysztofa Kolumba. Żyjemy przecież na niewielkiej planecie, a ograniczeni przez wyczerpujące się zasoby nie mamy innej alternatywy.

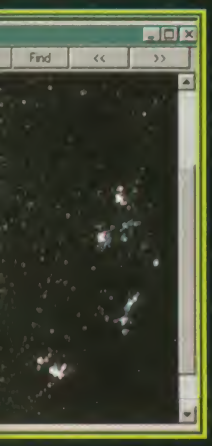
Zapaleni miłośnicy lunet i teleskopów, dziś coś specjalnie dla was. Przetrzyjcie szkiełka i soczewki i patrzcie. Co? Sąsiadka zasłoniła dziś żaluzje!? — tym lepiej. Spokojnie, bez drżenia rąk możecie zmienić kąt i spojrzeć w gwiazdy. Gdzieś tam jest zapisana wasza przyszłość.



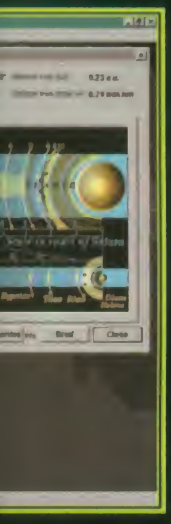
Per Aspera ad Astra

„Redshift 3" to multimedialna mapa kosmosu, wydana przez amerykańską firmę Piranha Interactive. Jest to bardzo rozbudowany program o charakterze encyklopedycznym, oferujący użytkownikowi szeroki zakres profesjonalnej informacji o kosmosie, począwszy od szczegółów jego genezy (czyli Wielkiego Bum!), aż po opisy kraterów na planecie X.

Konstrukcję całej aplikacji oparto na wirtualnej mapie nieba, generowanej przez program w czasie rzeczywistym. Oznacza to, że wszystko co zobaczymy na ekranie monitora jest dokładnym odzwierciedleniem tego, co akurat dzieje się nad naszymi głowami. Możliwość taką zawdzięczamy współpracy aplikacji z zegarem systemowym naszego komputera oraz opcji „wklepania" do programu naszej pozycji geograficznej. Punkt obserwacji możemy oczywiście zmieniać. Może nim być dowolne miejsce na naszym globie lub każdy inny punkt Układu Słonecznego np. Mars czy Saturn, a nawet krążący po orbicie Ziemi sztuczny satelita. Mapę możemy wykorzystywać na różne sposoby: jako statyczny obraz sytuacji ukazujący nam obecne położenie obiektów lub jako animację, poprzez uaktywnienie odpowiedniej opcji i ustalenie „skoku czasu" dla danego cyklu (przyśpieszenie bądź spowolnienie czasu rzeczywistego). Daje to nam możliwość oglądania zjawisk trwających w rzeczywistości godziny, doby a nawet długie lata w kilka chwil, a wszystko to w postaci płynnej animacji. Jeżeli ktoś ma jednak ochotę, nie ma przeciwwskazań by obejrzał pełny cykl obiegu Ziemi dookoła Słońca — animacja ta będzie trwała 365 dni (to dla cierpliwych). Dzięki takim rozwiązaniom możemy oglądać np. Ziemię i jej ruch w przestrzeni, siedząc sobie wygodnie



na Księżycu. Ilość obiektów wyświetlanych jednorazowo jest zmienna i w celu zwiększenia czytelności mapy może być dobrana do potrzeb przez samego użytkownika. Niezależnie od tej opcji zachodzi również możliwość zastosowania złożonych filtrów, które pomogą nam w selekcjonowaniu informacji. Program zawiera ogromną ilość znanych obiektów — znajdziemy tu planety, gwiazdy, kwazary, księżyce, komety, satelity, sondy kosmiczne i asteroidy, a każdy z wymienionych obiektów może być bez trudu odnaleziony. Kliknięcie na obiekcie najpierw zaznacza go i wyświetla nazwę, a następnie otwiera menu dostępnych informacji. Innym sposobem jest odnalezienie obiektu poprzez wyszukanie jego nazwy w indeksie. Program automatycznie zlokalizuje jego położenie na mapie i wyświetli wraz z wszystkimi dostępnymi oknami informacji. Szczęśliwy posiadacz programu może w każdej chwili — uwaga! — aktualizować mapę poprzez wprowadzanie nowych (niedawno odkrytych) obiektów! Skalę mapy, a co za tym idzie jej szczegółowość, możemy oczywiście dowolnie zmieniać (zoomować). Pozwala to na podziwianie z bliska wszystkich jej elementów. Muszę przyznać, że przeżyłem szok gdy powiększałem obraz Marsa ciesząc oczy jego malowniczą powłoką i w pewnym momencie na powierzchni planety pojawiły się dziesiątki napisów — nazw kraterów i łańcuchów górskich. Szczegółowość i ilość informacji dostępnych w R3 jest zadziwiająca. O wskazanym obiekcie możemy dowiedzieć się praktycznie wszystkiego. Poznamy jego pochodzenie, typ, strukturę, masę, odległość od Ziemi, orbity, skład chemiczny i wiele innych danych, o których ja osobiście nie mam pojęcia, a które będą niewątpliwą gratką dla wszystkich „astronomaniaków".



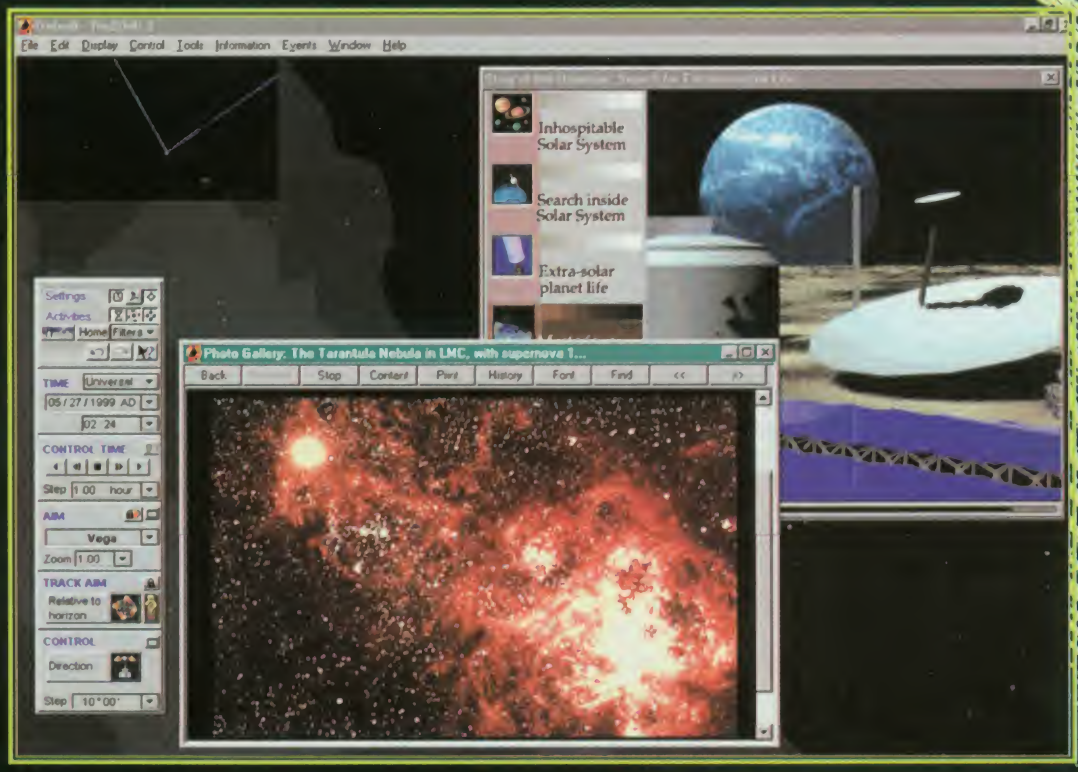
Oprócz podróży w przestrzeni kosmicznej, z R3 możemy również odbyć wycieczkę w czasie. Wystarczy, że wpiszemy dokładną datę i miejsce, a zobaczymy niebo, które oglądali trzej królowie, bądź zbliżenie się Saturna do Jupitera kończące podboje Dżyngis-chana.

Jak na prawdziwe multimedia przystało, R3 wyposażono w bardzo obszerną bibliotekę efektownych fotografii. Do jednego hasła dostępnych jest nawet kilkanaście zdjęć bardzo dobrej jakości. Program oferuję również prezentacje tematyczne — są to wspaniale przygotowane animacje, uzupełnione narracją. Język jakim posługują się lektorzy to miód dla ucha. Czysty, klarowny angielski, pozbawiony specyficznych akcentów i naleciałości. Jeden szeroko ujęty temat jest podzielony na rozdziały i może być odtwarzany w całości bądź w częściach, w dowolnej kolejności. Prezentacje te są ciekawe, zrozumiałe i w bardzo przystępny sposób wyjaśniają nawet złożone zjawiska, takie jak powstawanie gwiazd czy narodziny wszechświata.

Część informacyjna programu zbudowana jest trochę na podobieństwo stron internetowych, co czyni ją bardzo czytelną i prostą w obsłudze. Znajdziemy tu informacje o szeroko pojętej astronomii, obserwatoriach, misjach kosmicznych, o... chyba naprawdę o wszystkim, co wiąże się z kosmosem.

Ogromna zaletą R3 jest jego przejrzystość i ergonomiczność. Ilość i szczegółowość zawartych w nim informacji oraz możliwości jest po prostu imponująca. Nie mam pojęcia jak taka ilość opcji, animacji, dźwięków, zdjęć i tekstów pomieściła się na jednym tylko krążku. Doskonała praca wykonana przez programistów daje o sobie znać dosłownie na każdym kroku. Program jest szybki, logiczny i czyteiny. Nawet całkowicie zielony użytkownik już po kilku chwilach zabawy z R3 będzie swobodnie surfował w przestworzach.

Dawno temu (w czasach 386 DX) wpadł mi w ręce program o identycznej tematyce, przystępując do testowania „Redshift" byłem więc przygotowany na podobnie bezpłciowe dzieło. Już po kilku minutach obcowania z R3 wiedziałem, że tym razem tak nie będzie. Muszę przyznać, że po raz pierwszy program encyklopedyczny wywołał u mnie aż takie uczucia. Nie jestem specjalistą w dziedzinie astronomii, kosmos nigdy nie był moim hobby, a jednak temat ten wciągnął mnie jak najlepsza gra. Naprawdę — zawaliłem kilka nocy, wlepiając ślepia w wirtualny kosmos. Powiem więc tak: multimedialny program „Redsift 3" to gigant, rekord świata, pełny odlot, szczyt geniuszu, czyli najlepszy, doskonale opracowany encyklopedyczny program multimedialny jaki kiedykolwiek widziałem. Jeżeli ktoś z was interesuje się astronomią, niech stanie na głowie by zdobyć R3. Wszystkich innych po prostu szczerze zachęcam do spotkania z tym programem. Czasami w przerwie między wciąż powielanymi grami warto poznać coś zupełnie nowego, szczególnie gdy jest to kosmiczne cudeńko.



Produkcja: Piranha Interactive
Wymagania: P100, 16 MB RAM, 4xCD, Win 95

MAŁA SIEĆ
DUŻE MOŻLIWOŚCI
CZĘŚĆ2:.....praktyka

Skoro zdecydowaliśmy się już na określoną topologię naszej sieci (patrz artykuł w poprzednim numerze), należy przystąpić do zebrania niezbędnych do jej zrealizowania materiałów, czyli zakupu kart sieciowych, odpowiednich przewodów i innych niezbędnych dodatków.

Karty sieciowe i koncentrator

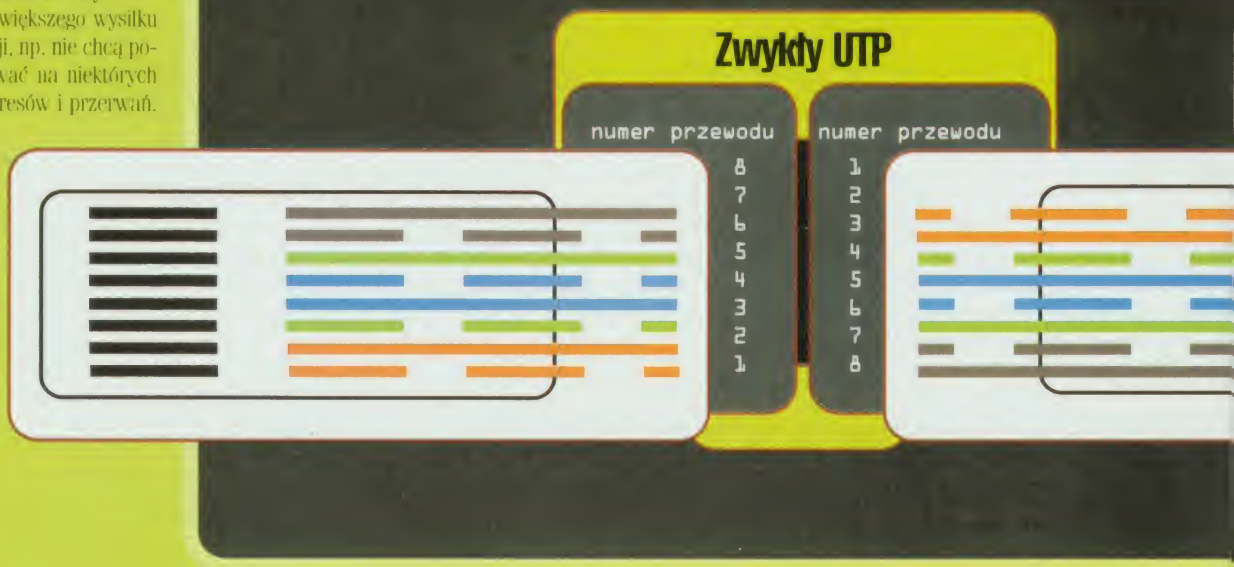
Obecnie można kupić wiele typów kart sieciowych, różnych producentów, i to w dodatku w całkiem uczciwej cenie (rzędu kilkudziesięciu złotych). Przy zakupie kart sieciowych warto zwrócić uwagę na to, czy producent zapewnia sterowniki do popularnych systemów operacyjnych (Win 3.195/98/NT i Linux) — da to nam pewność, że po ewentualnej zmianie systemu operacyjnego będziemy mogli nadal używać zakupionej karty. Z obecnie produkowanych kart należy interesować się tylko tymi na szynie PCI. Slotów ISA nie ma już w specyfikacji PC2000, a przecież chcielibyśmy, aby nasza sieć pracowała jak najdłużej. Dodatkowym argumentem przemawiającym za PCI jest łatwiejsza konfiguracja kart i lepsza obsługa PnP. Karty ISA, mimo pracy w trybie PnP, czasami wymagają trochę większego wysiłku przy konfiguracji, np. nie chcą poprawnie pracować na niektórych wartościach adresów i przerwań. Przy kupnie warto również od razu nabyć kartę tzw. combo, czyli wyposażoną zarówno w złącze RJ-45, jak i BNC, różnica w cenie jest niewielka (5–10 zł), a zawsze może się kiedyś okazać, że konieczne jest przejście z koncentryka na skrętkę lub odwrotnie. Do takich kart dokładany jest trójnik, nie będziemy więc musieli osobno go kupować.

Z tanich kart sieciowych godnych polecenia można wybrać karty firmy Compex albo Realtek, dla bardziej zasobnych w pieniążki dobrą pozycją będą produkty 3Com. Nabywając karty do naszej sieci warto w miarę możliwości zakupić od razu odpowiednią ilość tego samego modelu — ułatwi to instalację i konfigurację sprzętu, gdyż na wszystkich komputerach procedura ta będzie wyglądała tak samo, a zatem szybciej nauczymy się rozpoznawać i usuwać ewentualne problemy.

Jeśli zdecydowaliśmy się na sieć w oparciu o skrętkę, należy zakupić jeszcze koncentrator. Praktycznie wszystkie dostępne na rynku tanie koncentratory (czyli w cenie około 400 zł za 16-portowy koncentrator 10 Mbit) powinny spełnić nasze wymagania. Przed zakupem warto rozważyć dość dokładnie, koncentrator o jak dużej liczbie portów będzie nam potrzebny. Musimy założyć pewien zapas

Połączenie zwykłe

Generalna zasada brzmi następująco: aby nie wprowadzić niepotrzebnego zamieszania, należy w całej projektowanej przez nas sieci tak samo realizować połączenia. W każdym kablu UTP znajdują się cztery pary kolorowych przewodów skręconych ze sobą. Ich oznaczenia barwne wykonane są zazwyczaj w ten sposób, że jeden przewód ma jednolity kolor, np. brązowy, a drugi ma białe „łaty", czyli jest biało-brązowy. Która zaś para jest uważana za pierwszą, praktycznie nie ma znaczenia, byle taki układ został zachowany w całej sieci.



wolnych portów, w razie konieczności podłączenia w przyszłości dalszych użytkowników.

Kable i przewody

Budując małą sieć na dwa–trzy komputery, znacznie prościej jest połączyć je koncentrykiem niż skrętką, znacznie mniej również to kosztuje. W takim przypadku nie opłaca się kupować stosunkowo drogich (50–100 zł) narzędzi do zaciskania końcówek przewodów, prościej i taniej będzie zamówić gotowe kable robione na podane przez nas wymiary. Jeśli jednak planujemy założyć bardziej rozbudowaną sieć, np. z możliwością późniejszego podłączania się kolejnych użytkowników, niezbędny będzie zakup narzędzi i odpowiedniego zapasu kabla (najlepiej kupić po prostu szpulę, to jest ok. 300 m).

Montaż

Montaż naszej sieci praktycznie sprowadza się do włożenia w wolne sloty kart sieciowych (oczywiście wszelkich manipulacji wewnątrz komputera dokonujemy przy wyłączonym zasilaniu) i odpowiedniego ich „spięcia" uprzednio przygotowanymi kablami. Jeśli zdecydowaliśmy się na sieć w oparciu o kabel koncentryczny i złącza BNC, podłączenie każdej karty sieciowej powinno wyglądać w ten sposób, że do złącza karty wpinamy trójnik, do którego następnie podłączamy poszczególne odcinki przewodu łączące kolejne komputery. Dla prawidłowego funkcjonowania sieci, w pierwszym i ostatnim komputerze w sieci linię zamykamy terminatorem (wkręcamy go po prostu w wolne gniazdo trójnika). Jeśli zaś wybraliśmy sieć w zbudowaną na skrętce, wtyki RJ–45 i topologię gwiazdy, to każdy z komputerów w naszej sieci łączymy odpowiednim przewodem z jednym z portów koncentratora. Po podłączeniu wszystkich elementów i doprowadzeniu zasilania do koncentratora, przychodzi wreszcie najważniejszy moment w procesie budowy naszej sieci — jej uruchomienie.

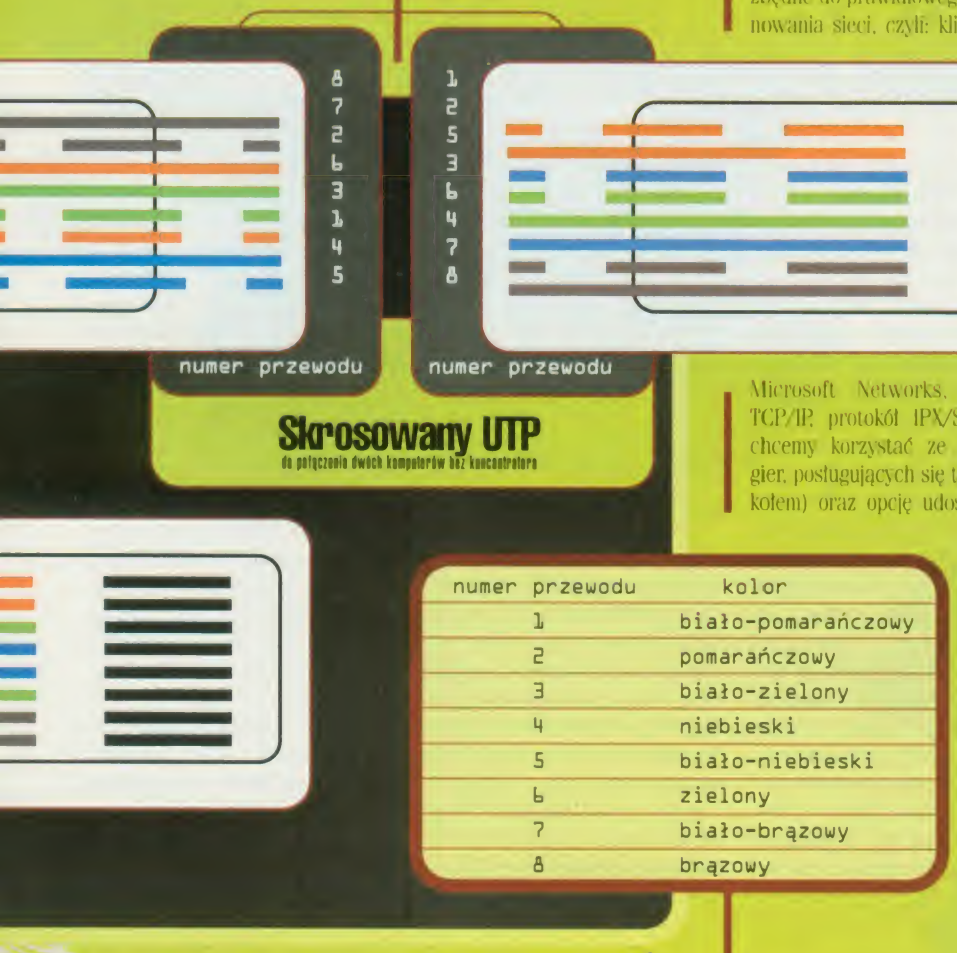
3..2..1..Start

Nie mówiliśmy do tej pory nic o oprogramowaniu. Najtaniej i najwygodniej będzie, aby sieć działała w oparciu o system operacyjny Windows 95/98. System ten zazwyczaj jest już zainstalowany w naszych komputerach, użytkujemy go codziennie i właśnie pod niego są pisane wszystkie nowe gry, a przecież głównie o możliwość gry sieciowej nam w tym wszystkim chodzi.

Przystąpmy zatem do zainstalowania niezbędnych sterowników. Po włączeniu komputera i wystartowaniu Windows, system powinien sam wykryć nowe urządzenie, czyli kartę sieciową i poprosić o dyskietkę z odpowiednimi sterownikami. Dyskietka taka powinna być w komplecie z zakupioną kartą. Po zainstalowaniu sterowników klikamy w Panelu Sterowania w ikonkę Sieć i instalujemy pozostałe elementy, niezbędne do prawidłowego funkcjonowania sieci, czyli: klienta sieci Microsoft Networks, Protokół TCP/IP, protokół IPX/SPX (jeśli chcemy korzystać ze starszych gier, posługujących się tym protokołem) oraz opcję udostępniania plików i drukarek w sieciach Microsoft Networks.

Aby uniknąć problemów z adresami IP komputerów połączonych w sieć, warto ustalić stałe adresy IP (klikamy na nazwie protokołu i następnie na przycisk „właściwości"), nadając im wartości 192.168.X.X (maska podsieci: 255.255.255.0) gdzie zamiast X będzie dowolna liczba z zakresu od 0 do 255. Pozostawienie opcji automatycznego przydzielania adresów IP powoduje losowanie za każdym razem nowego adresu dla każdego komputera, co może trochę utrudniać konfigurowanie serwerów niektórych gier. Za każdym razem trzeba wtedy sprawdzać jaki wylosowaliśmy numer IP i podawać go innym użytkownikom chcącym przyłączyć się do gry. Przy stałych numerach IP łatwiej zapamiętać, kogo można znaleźć pod jakim numerem IP. Po zainstalowaniu wybranych elementów i kilkukrotnym zresetowaniu komputera, nasza sieć powinna zacząć funkcjonować. Prawidłowe działanie sieci można przetestować wydając z okna dosowego polecenie „ping [nr_IP_komputera_w_sieci]" — jeśli pingowany komputer odpowie, to można uznać, że nasza sieć funkcjonuje prawidłowo. Od tej chwili wszystkie gry w które można grać po LAN stoją przed nami otworem.

Kiedy pingowany komputer nie odpowiada, pojawia się komunikat „Upłynął limit czasu żądania." lub podobny, wtedy trzeba zacząć szukać, gdzie tkwi problem. Przede wszystkim należy sprawdzić prawidłowość funkcjonowania kabli, czy nie ma gdzieś zwarcia, oraz czy sterownik karty nie powoduje konfliktów z innymi urządzeniami zainstalowanymi w komputerze (kartą graficzną, muzyczną, itp.). Jeśli wszystkie elementy są sprawne, to nie ma mocnych — sieć musi działać.



numer przewodu	kolor
1	biało-pomarańczowy
2	pomarańczowy
3	biało-zielony
4	niebieski
5	biało-niebieski
6	zielony
7	biało-brązowy
8	brązowy

ARMY MEN 2

NIEZBĘDNIK PLASTIKOWEGO HEROSA

Sarge ma bardzo trudne zadanie i grupę durnych żołnierzyków pod swoją komendą. Trudności, jakie czekają go na drodze do Dziecięcego Pokoju (tam umieścili swą bazę Beżowi), wymagają od ciebie zarówno nieco pomyślunku, jak i dobrego refleksu. Równie często będziesz starał się sensownie wykorzystać posiadany arsenał i obmyślał sprytną marszrutę, jak i szybko operował myszą, zasypując wroga gradem pocisków.

Aby sięgnąć po zwycięstwo, musisz mieć dobrą znajomość posiadanego wyposażenia i orientację na polu bitwy. Tym właśnie elementom przyjrzymy się w poradniku, który masz przed oczami.

Zacznijmy od broni. Porozrzucana jest na każdej z map w skrzynkach, które widać od początku wykonywania misji. Dlatego też plan każdej z nich powinien uwzględniać położenie wyposażenia. Cóż więc znajdziesz w oznaczonych symbolami skrzyniach? Broni jest kilka rodzajów. Poszczególne jej typy różnią się sposobem unicestwiania plastikowych wrogów i przydatnością. Większość przyłączających się żołnierzy posiada zwykły, mało efektywny karabin, skuteczny tylko przy zmasowanym ostrzale. Sarge może wziąć skrzynkę upgradującą tę broń, jednak nadal jest to tylko pukawka. Jedną z najefektywniejszych broni jest za to karabin snajperski. Nieoceniony, pokaźny zasięg i wysoka skuteczność (jeden strzał — jeden rozkruszony żołnierzyk) czynią z niego broń przydatną w każdej misji, czasem zaś niezbędną. Również znakomicie służy w boju bazooka — niezastąpiona przy niszczeniu czołgów i większych grup wroga. Bossem w swej kategorii jest granatnik, niszczący każdy budynek jednym strzałem. Miej go zawsze pod ręką, by razić wrogów kryjących się za murami i wzniesieniami.

Miotacz ognia, mimo iż efektowny, jest mało efektywny. Daruj sobie branie go, gdy na mapie jest niewiele lasów do podpalenia. Jeżeli są, to zgotujesz kryjącym się w nich wrogom (bardzo lubią to robić) topioną imprezę. Drzewa i krzaki zajmują się od siebie błyskawicznie — wykorzystuj to i wystrzegaj się zarazem.

Miny uważam za nieprzydatne — nie bierz ich. Ich wykrywacz potrzebny jest tylko w dwóch misjach, zawsze jest wtedy pod ręką odpowiednia skrzynka. Nie noś więc go — pamiętaj, że Sarge może wziąć prócz karabinu tylko pięć innych przedmiotów. Z tego też powodu pomijaj granaty: ich skuteczność jest niewielka, a zresztą znajdziesz faceta, który ma ich nieograniczoną ilość. Listę uzbrojenia „niemal konwencjonalnego" kończą materiały wybuchowe. Przydadzą się kilka razy, mają ogromną siłę niszczenia, jednak podobnie jak wykrywacz min, gdy są potrzebne — znajdą się w skrzyni.

Szkło powiększające jest niewątpliwie najlepszą bronią w grze. Ma nieograniczony zasięg i sporą moc, ale kończy się niestety bardzo szybko, nie nadużywaj go więc. Zostaw sobie jego zalety na szczególnie trudnych wrogów, choćby takich, którzy zwiewają (jak naukowcy w ósmej misji), a których musisz unicestwić. Nie używaj szkła od razu (wiem, że korci). To, które znajdziesz w pierwszej misji, przyda się dopiero w trzeciej, na trudnych do przechwycenia sabotażystów.

To jeszcze jednak nie koniec gadżetów wojownika z tworzywa. Prócz oręża znajdziesz także apteczki. Te z białym krzyżem działają natychmiast, lecząc cały oddział i nie zajmując miejsca w plecaku. Apteczki z białym krzyżem i dwoma szerokimi czerwonymi pasami bierzesz ze sobą i leczysz nimi, gdy uznasz to za stosowne. Prócz nich skrzynki kryją oddział spadochroniarzy (bardzo przydatni!), zwiad lotniczy (pokazuje na krótki czas umiejscowienie wszystkich wrogów na mapie), kamizelkę kuloodporną dla Sarge'a (on to lubi) i nalot (przeciwnicy tego nie lubią).

Niektórzy żołnierze mają inną niż karabin broń. Właściwościami nie różni się ona od tej znajdowanej w skrzynkach. Szczególnie cenny jest koleś z bazooką — prawdziwy śmiercionośny skarb. Sarge'owi broń ta kończy się bardzo szybko, bazooka-man sieje za to bez przerw i bez ograniczeń. Przydatny jest również facet z granatami; zawodnik z miotaczem ognia to z kolei chodząca śmierć dla twej drużyny. Trzymaj go gdzieś w krzakach, z dala od oddziału — ognisty jęzor topi wszystko dookoła bez ładu i składu.

Zanim przyjrzymy się co trudniejszym misjom, przeczytaj garść luźnych uwag, nasuwających mi się po skończeniu gry:

Nie pozwalaj ginąć swoim żołnierzom. Wiem, że jest ich wielu, z każdą misją coraz więcej, jednak im dłużej walczą, tym są lepsi. Większość misji wygodniej jest co prawda skończyć oddziałem góra sześcioosobowym, jednak tym bardziej powinni znaleźć się w nim wyszkoleni wojacy. Resztę zostaw w jakimś strategicznym przyjściu, by ostrzeliwali nadchodzących wrogów.

Dokładnie obejrzyj przed akcją jej teren i mapę. Dostarcza ona wielu przydatnych wskazówek, naprowadzając cię na właściwy trop przez podświetlenie godnych uwagi obiektów. Ukształtowanie

terenu pozwoli ci do tego zaplanować działanie — na żywioł dużo nie zajdziesz. Wykorzystuj naturalne, wielce śmiercionośne elementy wybuchające — zapalniczki, pojemniki ze sprayem, żrące farby. Duże oddziały wrogów zwabiaj w wąskie przejścia, które kryj zaporowym ogniem. Na otwartej przestrzeni jest twoich ludzi zawsze mniej, mniejsze też są twoje szanse na powodzenie.

Kilka uwag odnośnie poszczególnych misji

1 — Kuchenny Stół to pułapka. Rwij do przodu, nie wdawaj się w strzelaniny. Ostrożnie przebiegnij przez kuchenkę elektryczną — za twymi plecami stopi ona niejednego wroga. Na karaluchy najlepiej działa bazooka. Portal jest w naczyniu na ciasteczka, na samym końcu stołu.

2 — Wykorzystuj płonące drzewa i wzniesienia, z których będziesz się ostrzeliwał. Klucz do naprawy radiostacji jest w domku po lewej stronie mapy. Rozwal go. Zanim wskoczysz do pociągu, uwolnij więźnia po prawej stronie mapy — to człowiek z bazooką. Szturmujących wrogów wciągaj w zasadzki w wąskich przejściach.

3 — Biegiem do mostu — ostrzeliwuje go motorówka i chcą wysadzić sabotażyści. Masz kilkanaście sekund. Weź też desant i zrzuć przy swoich czołgach. Gdy obronisz most, uruchom czołgi i leć w górę mapy — stamtąd przyjadą cztery wrogie tanki. Jeżeli jesteś sprawny, spróbuj rozwalić je Sargent i bazooka-maniem.

4 — Wykorzystaj garb biegnący środkiem mapy. Z niego wystrzelaj karabinkiem snajperskim (skrzynia w pn-zach rogu mapy) tylu wrogów, ilu się da. Po wyjściu z lotniska podpalaj drzewa i uważaj na zasadzkę (10 wrogów), gdy wrócisz na nie z uwolnionym szpiegiem. Wciągnij Beżowych do wąwozów, nie walcz na pasie startowym.

5 — Twój szpieg jest na wyspie na samej górze, w klatce. Inni to zdrajcy — pozabijać. Uważaj na pole minowe na początku, przed pierwszą kładką. Niszcz chaty, w jednej z nich znajdziesz wykrywacz. Aby dostać się do portalu w świątyni, opłyń mapę dookoła. Po wylądowaniu tam podpal wszystkie drzewa — zasadzki.

6 — Tu także zacznij od biegu — to bardzo trudna misja. Pełno dookoła samobójców z petardami na plecach — staraj się jak najmniej z nimi walczyć. Po wbiegnięciu na ceglasty chodniczek leć w lewo, do dziury w płotku. W ogrodzie po lewej jest zasadzka pod flamingiem, na trawnik wyjdziesz rozwalając trzeci słupek po lewej. Koleś, którego szukasz, ukrył się w zabie. Rozwal go i leć znowu do ceglastego chodniczka, uważając na stado karaluchów. Przejście do drugiej części ogrodu jest po prawej stronie, koło schodów. Musisz być szybki. Na drugim trawniku kilka karaluchów i portal w rynnie.

— Od razu atak zombie — na szczęście są powolni. Oswobodź Old Mana i zniszcz wszystkie generatory, porozrzucane po wyspach. Nie wszędzie musisz chodzić — część dosięgniesz z wyspy obok. Gdy to zrobisz, fabryka mutantów stanie. Uważaj na zasadzki zombiaków na kładkach, nie schodź z nich za szybko. Przegoń szalonego naukowca.

8 — Bądź przygotowany na wiele walki w wąwozach, unikaj otwartych terenów. Jak najszybciej dostań się w lewy, górny róg mapy — musisz tam rozwalić uciekających naukowców. Po drodze korzystaj z karabinu snajperskiego. Potem idź w dolny, lewy róg. Artefakt (kula) jest silnie chroniony — około 40 żołnierzy i czołg. Jest też sporo broni. Używaj snajpera, moździerza i bazooki. Gazik sobie daruj — jest za słaby. Nie wychodź na otwarte pole, atakuj ze wzniesień, w wąskich przejściach. Rozwal artylerię przeciwlotniczą.

9 — Pędź do mostu między stołami. Obstaw go z obu stron łukiem i broń aż do nadejścia posiłków. Zostaw je na straży, a sam pogoń przemytników biegnących na prawo. Wykorzystuj puszki ze sprayem i farby — rozwalaj je z bazooki. Przy makiecie Titanica na końcu stołu (po prawej) czeka cię pojedynek z dopakowanym wrogiem (w ochronnej chmurze). Zostawi on mapę. Weź ją i rozwal Titanica — w środku znajduje się portal.

10 — Tu z początku jest straszna rozwałka — kilkudziesięciu kolesi z petardami na plecach. Ponawiaj grę, dopóki ile uniknięsz strat. Dalej jest łatwo. W prawym dolnym rogu jest czołg — weź go i urządź sobie Carmageddon w obozie zombie po lewej. W bazie na górze zrób jedną dziurę w ogrodzeniu, obstaw ją i pohałasuj trochę. Zbiegających się żołnierzy wroga utop w morzu ognia.

11 — Uciekaj w prawy, dolny róg. Walcz z nawałnicą wrogów tak, by w fortecy nie włączył się alarm. Potem idź dołem w lewo i uwolnij cichcem szpiega z klatki. Da ci on przebranie. Korzystając z niego (dwa kliknięcia) zniszcz bazę czołgów (nieco wyżej) i kościół (na samej górze, po lewej). Wyjdzie z niego żołnierz. Pogadaj z nim i rozwal go — weźmiesz klucz. Dalej w przebraniu, weź ładunki wybuchowe (koło zabudowań po lewej), znajdź odpowiednią bramę (pierwsza z lewej) i wejdź na dziedziniec. Podłóż minimum cztery ładunki pod machinę i zwiewaj. Dostań się, jak najmniej walcząc, do portalu na lewym krańcu mapy (wycieczka dookoła). Trudne, nawet bardzo, ale wykonalne.

12 — Jedna z najprostszych misji. Twym zadaniem jest zniszczyć wieżę w zabawkowym zamku. Trudno dać jakieś wskazówki — jeżeli doszedłeś aż tu, to poradzisz sobie z palcem w plastikowym nosie. Dużo się ruszaj (ostrzał granatami) i wykorzystaj moździerz (zasięg!) oraz apteczkę przenośną (zdrówko).

I tyle. Końcowy filmik opowiada, że...

Zobacz zresztą sam.

BALDURS GATE

by Roos

Na Baldur's Gate ostrzyłem sobie zęby od dawna. Większość nowych produkcji RPG omijałem szerokim łukiem, mniej więcej od czasów ostatniej części Eye Of The Beholder. W końcu jednak poległem i dwa razy skończyłem Wrota. Dzisiaj opowiem wam jak grać, aby wygrać. W pięknym stylu.

GENERUJEMY

Pierwsza, bardzo ważna decyzja, to wybór klasy i rasy prowadzonej przez gracza postaci. Dyskusji na ten temat było co niemiara, zupełnie bez sensu zresztą, bo grę można ukończyć KAŻDĄ z klas — nawet druidem czy bardem, o magu nie wspominając. Nam jednak chodzi o stworzenie mocnej, odpornej i siejącej grozę wśród wrogów postaci — dlatego wybierzemy wojownika.

Zdecydowanie najlepszymi fighterami są krasnoludy. Na wstępie dostają bonus +1 do constitution, a maksymalny poziom ich siły (bez modyfikacji) wynosi 18/00 (mogą nosić 400 funtów w plecaku!). Kilka razy szybciej niż inne rasy regenerują siły podczas snu, są bardzo odporne na trucizny i mocno zbudowane. Odradzam tworzenie dwu– lub wieloklasowych wojowników — poziomy rosną powoli, postać w każdej z klas jest słaba, a w trakcie gry znajdziecie specjalistów każdej możliwej profesji. Warto wybrać postać „dobrą". Chaotic good sprawdza się doskonale, podczas gdy „zły" charakter skomplikuje wam interakcję (dialogi, współpraca, werbowanie do grupy) z wieloma napotkanymi bohaterami.

Kolejnym krokiem jest rzut kostką i wylosowanie statystyk. Warto wiedzieć, że suma punktów przydzielanych poszczególnym cechom nie zawsze jest taka sama. Szczęśliwy rzut może pozwolić na maksymalne „dopakowanie" na przykład siły i zręczności, co dla krasnoludzkiego wojownika jest BARDZO ważne. Jeszcze ważniejsza jest jednak siła postaci. Osiemnasty poziom ma sto podpoziomów — od 18/01 do 18/00 (18/100). Rzucajcie kostką tak długo, aż uzyskacie właśnie 18/00 punktów siły. Pamiętajcie, że wyrzucenie na przykład 8 czy 15 punktów nie oznacza wartości maksymalnej! Odejmijcie punkty z inteligencji i wiedzy, po czym dodajcie je do siły. Jeżeli uzyskacie 18/00, możecie zająć się resztą cech. W przeciwieństwie do Fallout, gdzie debil miał bardzo ciężkie życie i nie potrafił często nawiązać rozmowy, w BG bardzo głupia postać jest traktowana identycznie jak mędrzec. Obniżcie natychmiast punkty wiedzy (potrzebne kapłanom) i inteligencji (cecha magów) do minimum, aby zainwestować je w dexterity (zręczność), constitution (budowa ciała) i charisma — w tej właśnie kolejności. Jeżeli wyrzuciliście wystarczająco dużo, aby siłę, zręczność i budowę podbić „na maksa", charisma 15 czy nawet 14 wystarczy w zupełności. Nasz krasnolud, mimo że goły i słaby, będzie w przyszłości najlepszym wymiataczem na Wybrzeżu Mieczy.

DRUŻYNA

Pierwsze kroki w Candlekeep zaowocują spotkaniem Imoen, młodej złodziejki. Postać ta, mimo, że słaba i niewykształcona, jest w dalszej części gry absolutnie

Pierwszy będzie ranger Kivain, spotkany w lesie niedaleko wieży Thalantyra (High Hedge). Bez ceregieli weźcie go ze sobą, bo facet odda wam w przyszłości niemałe zasługi. Obecność łuczników w drużynie jest więcej niż pożądana — w pewnych miejscach okaże się wręcz niezbędna! Kivain strzela jak karabin maszynowy, a jego dobrym uzupełnieniem jest Imoen, ze sztyletem lub krótkim mieczem jako bronią kontaktową.

Ostatnim członkiem drużyny zróbcie maga. To prawda, nie jest wcale niezbędny, ale chyba nie po to kupiliście za ciężkie pieniądze doskonałą grę fantasy, aby wogóle nie używać magii!? Pierwszą „dobrą" czarownicą, którą spotkacie (quest od berserkera Minsca), będzie Dynaheir. Dobrze wam radzę — NIE przyłączajcie jej do grupy na stałe. Najlepiej zignorować ją kompletnie — nie trzeba będzie dołączać przy okazji Minsca. Dlaczego jej nie lubię? Otóż jest Invokerem, a to jedna z dwóch tylko specjalizacji (po Transmuterze), która ma aż dwie „przeciwstawne szkoły magii". Magowie–specjaliści (tylko i wyłącznie takich przygarniajcie) nie mogą zapamiętywać czarów szkół przeciwnych. Dynaheir nigdy nie posiądzie wiedzy szkół Enchantment/Charm oraz Conjuration/Summoning. Wierzcie mi na słowo — obejmują one bardzo przydatne zaklęcia. Idealnym wyborem jest Iluzjonista, nie potrafiący używać (bezużytecznych w większości) czarów Nekromanty. Spotkałem jednego z nich przed wejściem do miasta Baldur's Gate, w dalszej części gry. Jeżeli znajdziecie jakiegoś wcześniej — kupujcie nie zastanawiając się ani chwili :)

niezbędna. Inaczej: niezbędny jest złodziej, a Imoen jako dobra znajoma naszego bohatera wzbudza w nim na tyle wielki sentyment, że bez wahania przyłącza ją do grupy:)

Poziom doświadczenia przyłączanych postaci jest wprost proporcjonalny do poziomu gracza. Ta sama osoba spotkana kilka leveli później będzie bardziej doświadczona i wyćwiczona. Nie trzeba więc kompletować grupy natychmiast, aby zdobywała doświadczenie razem z graczem, nie warto też szukać bardzo doświadczonych NPC — w danym momencie wszyscy będą mieli podobny poziom.

Ilu członków powinna liczyć zgrana ekipa? To zależy. Gdy grałem pierwszy raz, dwuklasowym wojownikiem/złodziejem, moja postać była słaba i musiałem dokooptować kilku zabijaków, aby poradzić sobie z problemem zatrutego żelaza w Nashkel. Grając ponownie, krasnalem wykreowanym według opisanych zasad, przeszedłem kopalnie tylko w towarzystwie Imoen. Doświadczenie rosło bardzo szybko w dwuosobowej grupie, ale tak naprawdę nie ma sensu męczyć się w pojedynkę lub w parze. Gra ma wbudowany limit 89.000 punktów doświadczenia, którego nie da się przekroczyć (dodatek TOSC podnosi limit do 161.000). Efekt szybkiego zdobywania „expów" będzie taki, że szybciej osiągniecie limit. Dlatego właśnie nie polecam biegania solo — zajrzyjcie od razu do Friendly Arm i zwerbujcie dwójkę harfiarzy: Khalida i Jaheirę. Khalid będzie w przyszłości bardzo przyzwoitym wymiataczem z prawie setką punktów życia. Jaheira ma na wyższych poziomach czar „Monster Summoning", przydatny w kilku trudniejszych walkach (tak naprawdę nasz krasnolud nie będzie potrzebował niczyjej pomocy podczas wykonywania questów z podstawowego BG) oraz „Entangle" i kilka sztuk zaklęć leczniczych. Bić się nie potrafi, więc zostawiajcie ją z tyłu: jej śmierć może niepotrzebnie zdenerwować Khalida.

Zostały więc dwa wolne miejsca, które dla świętego spokoju należałoby kimś zapełnić. Konieczności oczywiście nie ma, ale moim zdaniem warto. Po co się męczyć?

Za miesiąc druga część poradnika — opowiem o magicznych orężach, zbrojach, tarczach, taktykach walki i cechach postaci które warto rozwijać. Do zobaczenia, krasnale!

ZELEMENTARZA IMPERIALISTY

Ator

Zabawa w drugą część „Imperializmu" jest bardzo złożona. Chcąc odnieść sukces, musisz nauczyć się zasad rządzących polityką, gospodarką, handlem i — co najważniejsze — podbijaniem nowych terytoriów. Dodatkowym utrudnieniem jest to, iż każdy etap wymaga odmiennej strategii i sposobu myślenia. Jeśli jednak nie lubisz się przemęczać — oto ściągawka.

FAZA A

Po odpaleniu gry nie szarżuj. Włącz wpierw Tutorial, naucz się obsługi gry, a potem, zaczynając prawdziwą rozgrywkę, ustaw najniższy stopień trudności. Komputer i tak będzie grał na tyle dobrze, że prawdopodobnie nie wygrasz starcia — w najlepszym przypadku dojdzie do sytuacji patowej, ale przynajmniej spokojnie poćwiczysz. Nie będzie w tym wypadku limitu czasu i swobodnie pobawisz się sprzętem z końca dziewiętnastego wieku (maksymalny poziom rozwoju technologicznego) w roku 2220.

Zdecyduj, by walka toczyła się w świecie z „prawdziwą" Europą i wybierz Anglię. Ościenne kraje (Irlandia i Szkocja) traktowane są na równi z plemionami indiańskimi — jeśli je zaatakujesz, nikt się nie wtrąci; mają one ponadto słabe uzbrojenie. Dodatkowym plusem jest to, że od kontynentu dzieli cię kanał La Manche, zyskasz więc dodatkową turę na ściągnięcie wojsk w czasie od wypowiedzenia wojny do ataku wroga. Na koniec w preferencjach gry ustaw samodzielne rozgrywanie bitew, gdyż komputer faworyzuje państwa, którymi dowodzi.

Na początku gry twoja sytuacja jest trudna. Zaczynasz z kilkoma prowincjami lub województwami, zależnie od kraju jakim grasz. Blisko stolicy znajduje się farma, ewentualnie hodowla owiec, stadnina lub tartak. Posiadasz ponadto trochę surowców, karłowatą flotę (najczęściej trzy małe transportowce), skromną armię (zwykle trzech rycerzy z lancą) oraz trzy najważniejsze jednostki specjalne: inżyniera, budowniczego i odkrywcę. Musisz działać szybko. Zazwyczaj twoje państwo dysponuje już ekspertyzą geologiczną. Jeżeli tak nie jest, to odkrywcą zbadaj teren, zaczynając od okolic stolicy i posuwając się w kierunku granicy. Już w pierwszej turze wyślij jeden ze statków na wschód, by odkrył wybrzeża Nowego Świata. Inżynierem zbuduj kompletną sieć dróg w całym państwie, łączącą wszystkie pola wydobywcze ze stolicą. Pamiętaj przy tym, że aby transport przebiegał normalnie, droga nie musi przebiegać przez pole produkcyjne — wystarczy jeśli tylko styka się z nim. Jeśli nie jesteś pewny czy dobrze poprowadziłeś sieć, najedź na jakieś odległe pole kursorem, a w prawym górnym rogu pojawi się informacja, ile jednostek danego towaru jest produkowanych i jaki jest maksymalny transport z tego pola. Już nie masz wątpliwości?

Aby budowniczy mógł budować, musisz mieć dostęp przede wszystkim do żelaza i drewna (stal i brąz są potrzebne głównie do budowy jednostek wojskowych i te ilości, jakie posiadasz, na razie w zupełności wystarczą). W pierwszej kolejności powinieneś więc postawić dwa tartaki i dwie kopalnie rudy żelaza. Gdy podstawowe surowce masz już zapewnione, powinieneś zbudować jedną stadninę i maksymalną ilość owczarni. Sukno (do produkcji którego potrzebne są owce) to najważniejszy surowiec w początkowej części gry. Jego linia produkcyjna nie jest zbyt skomplikowana, a potrzebujesz go do budowy nowych robotników. Co istotne, nadwyżki sukna sprzedasz bez problemu.

Jeśli na swoim terytorium znajdziesz gdzieś węgiel kamienny, to natychmiast wznieś kopalnię i rozpocznij produkcję żelaza (jedna jednostka na turę w zupełności wystarczy). Przyda się ono do produkcji jednostek, a nadwyżkę zawsze można sprzedać (rewelacyjna cena). Budując struktury musisz pamiętać o jednej rzeczy — zwykłymi drogami możesz transportować tylko dwie jednostki surowca z pola produkcyjnego

na turę, więc nie ma sensu wznoszenie budowli powyżej drugiego poziomu technologicznego, dopóki nie wynajdziesz kolei żelaznych.

W czasie robienia wszystkiego, co opisałem wyżej, zbuduj dwie jednostki artylerii (najlepiej konnej) i jednego kawalerzystę. Gdy tylko statek zwiadowczy dopłynie do Nowego Świata, natychmiast wyślij tam odkrywcę (ale nie po to by robił ekspertyzę geologiczną, ale aby namierzał nowe tereny) i wysadź desant złożony z dwóch niezależnych oddziałów. W skład każdego z nich powinni wchodzić dwaj konni jeźdźcy i jedna jednostka artylerii. Mimo iż nieduże, siły te spokojnie powinny sobie poradzić z podbojem kolejnych terytoriów, nie odnosząc jednocześnie strat własnych.

W podbojach staraj się nie zatrzymywać, raz na dwie bitwy daj się zregenerować jednostkom przez niepodjęcie żadnej akcji przez jedną turę. Musisz się spieszyć, ponieważ komputer też chce

co nieco dla siebie skubnąć, zaś Ameryka jest jedynym miejscem, gdzie występują tak ważne surowce jak trzcina cukrowa, tytoń, przyprawy, srebro i złoto, a rudy występują na każdym kroku.

Planując podboje staraj się, by twoje terytorium jak najbardziej przypominało kwadrat. Taki obszar jest łatwy do obrony, a nigdy nie wiadomo, kiedy granice utrwalą się na stałe. Nie warto też wysyłać posłów do dzikusów i handlować z nimi, lepiej jest ich podbić. Nie ja pierwszy wpadłem na ten pomysł.

Podczas eksterminacji Indian nie wdawaj się w konflikty z żadnymi innymi potęgami kolonialnymi — jesteś jeszcze słaby. Warto natomiast stanąć oddział złożony z trzech jednostek artylerii (w tym jednej stacjonarnej) oraz dwóch kawalerzystów i wysłać go na jakiś europejski kraj (szary kolor na mapie politycznej). Akcja ta nie będzie miała żadnego echa politycznego i nikt nie ujmie się za pokrzywdzonym. Co prawda garnizony takie najpotrafią be-

dla liczniejsze i bardziej zaawansowane technicznie od indiańskich, ale tylko w Europie możesz uprowadzić zboże i hodowlę bydła. Jeżeli nie dysponujesz podbojowymi zdolnościami w późniejszych etapach gry zagłodzisz armię lub w ogóle jej nie rozwiniesz.

W pierwszej fazie ekonomia, polityka i militaria nie są skomplikowane. Na giełdzie kupujesz wszystko, co jest ci potrzebne bez względu na cenę (i tak nie będziesz operował dużymi ilościami, a kiedy ceny spadną do przedziału 200–250 za sztukę, wtedy zakupisz drewno, stal, brązu i zestaw inne półprodukty potrzebne do ich wykonania. Kupuj tanie surowce (te są bardzo potrzebne w drugiej fazie gry (o co za tym idzie drogie), więc ewentualnie nadwyżki sprzedasz z dużym zyskiem.

W tym czasie najważniejsza jest armia, więc nauka też powinna być jej podporządkowana. Wynajduj głównie nowe technologie artyleryjskie i upgraduj jednostki. Jeśli chodzi o politykę, to zgadzaj się na wszelkie pakty, sojusze itp., ale w żadnym wypadku nie wywiązuj się z nich. Może zdarzyć się tak, iż państwo A, które zawarło z tobą sojusz militarny, zostanie zaatakowane przez państwo B. Sojusznik poprosi cię wtedy o pomoc i wypowiedzenie wojny krajowi B. Jeżeli to zrobisz, znajdziesz się w stanie wojny z państwem B i wszystkimi, z którymi ma ono zawarte sojusze, a to może cię zniszczyć. Jeśli się nie zgodzisz, to tylko zerwiesz sojusz z państwem A i będziesz miał spokój. Gdy urośniesz w siłę, to i tak wszyscy będą chcieli mieć cię po swojej stronie. Wywiązanie się z umowy opłaca się tylko wtedy, gdy oznacza to wypowiedzenie wojny dużo słabszemu państwu, ale w tej fazie gry dysproporcje sił są nieznaczne. Poza tym, łatwo jest wdać się w konflikt światowy.

FAZA B

Właściwa gra zaczyna się wtedy, gdy na mapie nie ma już neutralnych państw lub są one silnie związane z jakimś mocarstwem i nie można ich ruszyć bez wypowiedzenia wojny, a granice są już ustalone. Jest to okres budowania gospodarki i przygotowywania się do ostatecznego starcia. Mimo to nie warto jeszcze wdawać się w konflikty, chyba że zdarzy się wyjątkowa okazja lub sojusznik będzie wyjątkowo ważny (dysproporcje sił między państwami są jeszcze małe).

Dobuduj dwóch inżynierów i tyluż budowniczych. Zacznij od urbanizacji swojego kraju, postaw w nim wszystko, co się da. Potem przejdź do Nowego Świata. Bardzo ważna jest teraz nauka: wynajduj co się da, kładąc jednak nacisk na wynalazki gospodarcze (najważniejsza jest kolej). Niezbędne ku temu, ogromne fundusze, na tym etapie możesz zdobyć tylko dzięki giełdzie towarowej. Najlepiej jest nastawić się na wytwarzanie sukna, gdyż potrzebne jest ono prawie wszystkim i to w dużych ilościach, a komputer jakoś nie lubi go produkować.

Jak grać na giełdzie? Komputer robi zakupy w sposób ciągły (ok. 80% transakcji) lub rzutami (20%). Sposób ciągły polega na tym, że cały czas zgłasza zapotrzebowanie na kupno danego towaru i co tura zakupuje jego pewną ilość. Rób wtedy Save i zaoferuj mu wszystko, co masz w magazynach. Jeśli coś kupi w mniejszej ilości niż zaoferowałeś, to dobrze (ilość jaką kupił jest równa jego zapotrzebowaniu). Kliknij teraz na ikonę tego produktu (znajduje się z prawej strony raportu giełdowego pokazywanego na początku każdej tury). Dowiesz się z niego, czy masz konkurencję. Jeżeli jesteś monopolistą, to super. Teraz wycofaj oferty wszystkich innych produktów (by ich ceny nie spadały) i nastaw się na produkcję tego jednego. Ofertę wybranego towaru zredukuj do poziomu 90% oferty kupna (zaokrąglając w dół). Dzięki temu będziesz sprzedawał dużo towaru, a jego cena pozostanie w miarę stała. Jeśli kupujących jest kilku lub raz na 3–4 tury odwołasz ofertę sprzedaży, to cena będzie nieznacznie rosnąć. Jeśli masz konkurencję to gorzej, gdyż inny kraj pokryje popyt i cena zacznie spadać. Zaoferuj wtedy tyle towaru, ile chce kupić partner handlo-

wy i podtrzymuj ofertę, aż cena stanie się korzystna. Nie ma innej rady. Cholerny wolny rynek.

Pocieszające jest to, że komputer będzie robił zakupy przez 15–25 tur i zdążysz się obłowić, a później albo znajdzie się kolejny klient, albo trzeba będzie zmienić asortyment, gdy popyt się skończy. Sam złóż ofertę kupna (początkowo nie będzie ona realizowana) i utrzymuj ją, dopóki ktoś nie zechce ci czegoś sprzedać. Wtedy odrzuć ofertę, odczekaj 2-3 tury i zacznij sprzedawać. To nakręci popyt i podbije ceny.

Jeśli komputer robi zakupy rzutami, to gorzej — wtedy ceny nie da się podbić, możesz co najwyżej ograniczyć jej spadek. Blaszak składa oferty cyklicznie (najczęściej: oferta, przerwa, oferta lub oferta, przerwa, przerwa, oferta lub oferta, przerwa, oferta, przerwa, przerwa, oferta) — musisz go wybadać i odwoływać swoje oferty wtedy, gdy on odwołuje swoje. Co prawda nie zniwelujesz spadku cen, ale zredukujesz go do mniej więcej pół punktu procentowego na 2–3 tury. Taki system zakupów ma jedną zaletę — komputer będzie twoim klientem nierzadko nawet przez 100–150 lat. Na tym etapie gry raczej nie dokonuj zakupów, a jeżeli już musisz, to nabywaj duże ilości towaru przez dwie lub trzy tury i wycofuj oferty.

Z nauką sposób jest prosty. Inwestuj w wynalazki wszystko, co zarobisz, nawet, jeżeli stan twojego konta zacznie niebezpiecznie zbliżać się do zera. Dyplomacja to już twardy orzech do zgryzienia. W tym okresie gry świat jest już podzielony na różne strefy wpływów i każde państwo ma po kilka sojuszy i traktatów. W związku z tym, jeden niewygodny podpis może doprowadzić do wojny z resztą świata. Generalnie podpisuj pakty z silnymi państwami, bo stanowią dla ciebie największe zagrożenie i nikt ich nie atakuje, więc nie musisz wywiązywać się z zobowiązań. Słabych raczej powinieneś unikać, chyba że nie chcesz, by stały się łatwym kąskiem dla kogoś innego.

Gdy skończysz inwestycje do drugiego poziomu na Starym Kontynencie, powinieneś mieć już wynalezioną lokomotywę. Wynajmij więc dwóch robotników kładących tory, by pociągnęli je wszędzie tam, gdzie dotąd dochodziły tylko drogi. Dzięki temu przepustowość transportu zwiększy się dwukrotnie i będziesz mógł budować struktury trzeciego i czwartego poziomu. Wynajmij też dodatkowo jednego inżyniera i dwóch budowniczych, by rozpoczęli prace w Nowym Świecie. Pamiętaj, że gdy w Europie wszystko będzie już gotowe, to ludzi, którzy tam pracowali, wysłać winieneś do Ameryki. Jako że ilość półproduktów w tym okresie będzie już bardzo duża, musisz mieć wielu wykwalifikowanych robotników — docelowo będzie ci potrzebnych ok. 300–400 „młotkowych". By pracować, potrzebują oni tylko cukru, cygar i skórzanych czapek. W pierwszej kolejności postaw więc odpowiednie plantacje, następnie skoncentruj się na wszystkich kopalniach (łącznie z tymi, które dają rudy potrzebne do wytopu brązu) i polach dających bezpośredni dochód (jak plantacje przypraw, kopalnie srebra czy diamentów). Dzięki nim będziesz mógł stopniowo ograniczać produkcję towarów na sprzedaż i skoncentrować się na produkcji stali i żelaza, potrzebnych do wytwarzania broni.

Gdy postawisz już wszystkie struktury w Nowym Świecie, zacznij stopniowo przygotowywać się do wojny. Najpierw musisz zebrać się za umacnianie terenu: w każdym przygranicznym mieście (dotyczy również granicy morskiej) postaw fort trzeciego stopnia i wyślij do niego po dwa działa oblężnicze, a do tych położonych w newralgicznych punktach dodatkowo ze dwóch strażników i jednego kawalerzysty. Prawdopodobnie w trakcie rozbudowy armii obronnej zacznie być krucho z jedzeniem, więc zacznij budować porty gdzie się tylko da, nawet jeden obok drugiego — dostarczą ci ogromnych ilości ryb. Gdy zbudujesz armię obronną, rozpocznie się trzecia, końcowa część gry.

FAZA C

Jest ona niczym więcej, niż zwykłą rzeczą. Pyś-ło ty i 2 kawalerzystów, wszystko na najwyższym stopniu rozwoju. Przed rozpoczęciem wojny musisz wywołać odpowiednią, kryzysową sytuację międzynarodową, bo inaczej wszyscy naraz rzucą się na ciebie i żebyś był nie wiem jak silny, przegrasz.

Uważnie przypatrz się mapie politycznej. Szukasz państwa niedużego, posiadającego tereny tylko na jednym kontynencie, nie mającego żadnych sojuszników, a gdy są oni bardzo silni, to ty również powinieneś mieć z nimi sojusz. Wypowiadasz temu państwu wojnę i wysyłasz naraz wszystkie cztery armie, tak by zająć jego prowincje położone przy granicach z państwami neutralnymi lub stojącymi po twojej stronie (te kraje chętnie by ci pomogły, wysłały swoje wojska, zajęły prowincje, ale ty przecież nie chcesz się dzielić).

Świat albo spojrzy na twoje poczynania przez palce, albo niektóre państwa wypowiedzą ci wojnę. Niezadowolonym wyślij wtedy daninę i zaproponuj pokój. Z reguły się zgodzą, a nawet jeśli nie, to i tak ich wojska nie zaatakują. Ważne jest, by na tej wojnie nie wzbogacił się nikt oprócz ciebie. Zajmij w ten sposób jeszcze jedno państwo, a staniesz się tak silny, że będziesz mógł spokojnie wojować z mocarstwami. Wtedy robisz wszystko tak samo, tyle tylko, że możesz się spodziewać większego oporu, a i danina musi być większa. Powinieneś mieć po DWIE opisane powyżej armie ofensywne na każdą przygraniczną prowincję wroga, bo jedna może polec i wtedy atak trzeba będzie powtórzyć.

I to tyle. Do boju, młode, imperialistyczne świ... rusy.

SILVER

Blacksmith

Opis ukończenia SILVER zaczyna się w momencie dotarcia do obozu rebeliantów.

Rain

Tutaj nauczysz się dowodzić drużyną. Eksploruj poziom dopóki nie znajdziesz pluszowego misia (dostaniesz go od starszej pani).

Oracle (pierwszy orb)

Po misji w Rain zostaniesz wysłany do Wyroczni. Poznasz tam plany imperatora Silvera. Otrzymasz przeniesiesz się do Krainy Lodu. Pod każdym elementem mostu znajduje się Lodowy Smok. Przy pomocy Ognistego Orba łatwo pozbędziesz się wszelkiej opozycji. Wejdź do jaskini. Gdy dotrzesz do wielkich drzwi upewnij się, że masz w dłoniach Orb. Podczas walki z bossem, trzymaj się od niego z dala. Każdy z pojawiających się stworów zostawi po sobie kulę, regenerującą magiczną energię. Na sługach używaj ciosów specjalnych, a szefa traktuj ogniem. Nie zapomnij o częstych posiłkach podczas walki!

Teleskop

Porozmawiaj z walczącymi ze sobą braćmi — nauczą cię specjalnego ciosu. Podnieś pochodnię, leżącą przy ognisku i pójdź w stronę jaskiń (w dół i na prawo od obozu). Zanim wejdziesz, weź do ręki pochodnię. Przedzieraj się przez zastępy impów, dopóki nie spotkasz Złotego Diablika, który poprosi cię o pomoc. Stworek zaprowadzi cię do skarbu, gdzie uzupełnisz zapasy, aczkolwiek Złoty Imp wypije magiczny napój i będziesz zmuszony z nim walczyć. Najpierw użyj na nim Web of Death, co zwiększy zadawane przez ciebie obrażenia. Podczas walki trzymaj się blisko wroga.

Gdy tylko odnajdziesz lodową różdżkę, weź ją do ręki, ponieważ jest najlepszą dostępną bronią przeciwko bossowi, którego zaraz spotkasz. Podczas walki z Demonem chowaj się za skarpą — tam będziesz bezpieczny.

mapę, magiczny róg i napój (jeśli porozmawiasz z tamtejszym naukowcem). Wciśnij klawisz [m] i przy pomocy mapy udaj się do Othlas Tower. Znajdziesz tam pierwszy Orb, miecz, specjalny cios i srebrny klucz (potrzebny do otwarcia Ice Land).

Orb Lodu (drugi orb)

Po zdobyciu pierwszego Orba, idź do wyroczni. Następnie wyjściem, znajdującym się na dole,

Orb Leczenia (trzeci orb)

Przy pomocy mapy udaj się do biblioteki (Library Entrance), żeby porozmawiać z profesorem. Następnie pójdź do domu Davida (użyj mapy). Cały czas idź w prawo, aż dotrzesz do domu Ruebensa — lokacja zostanie zapisana na mapie. Wróć do miejsca, gdzie odbyłeś pierwszą walkę po oddaleniu się od domu. Następnie idź w górę, gdzie powinieneś spotkać Vivian. Przejdź po zwalonym drzewie na lewą stronę. Natkniesz się na nieprzyjazną grupkę ludzi. Po krótkiej walce, przywódca bandy upuści klucz do miasta Rain i ucieknie. Weź w ręce Lodowy Orb i skieruj się w lewo. Spotkasz tam kilka ognistych demonów — każdy z nich pozostawi po sobie kulę, regenerującą magiczną energię. Kawałek dalej znajdziesz kolejnego bossa. Nie martw się o swoich przyjaciół — po walce zostaną całkowicie uzdrowieni. Atakuj szefa przy pomocy Lodowego Orba. Kiedy wyczerpie ci się mana, weź w ręce lodową różdżkę i zabij kilka ognistych sług. Uzupełnij energię i znowu skoncentruj się na bossie. Nie powinieneś mieć większych trudności z pokonaniem go. W następnej lokacji natkniesz się na płonące drzewo. Na razie nie będziesz w stanie go ominąć, lecz miejsce to pojawi się na mapie.

Udaj się do Rain i na pierwszym rozwidleniu dróg pójdź w górę. Znajdziesz tam bramę, którą otworzysz uprzednio znalezionym kluczem. W pobliskiej tawernie spotkasz potężnego gościa o imieniu Jug — wyrzuć z drużyny Selyne, przyjmij go na jej miejsce. Nie zapomnij porozmawiać z wszystkimi ludźmi w tawernie i kupić cokolwiek ci zaoferują — przedmioty te przydadzą się później. Wróć do Othlas Tower, idź w prawo, później dół, lewo, lewo, dół, aż dotrzesz do drzwi z dzwonem. Użyj kodu, który podał ci starzec w tawernie (zadzwoń 3 razy, poczekaj, 2 razy, poczekaj i raz). Wejdź do środka. Skieruj się w DOLNY lewy róg, gdzie kupisz odrobinę srebra. Wyjdź dolnym przejściem (wrócisz do miejsca, w którym już byłeś), następnie

skorzystaj z drogi po lewej stronie na górze. W walce z wilkołakiem użyj topora, którym wściekle machaj w lewo i prawo. Możesz łatwo skrócić czas potyczki, jeżeli skorzystasz ze specjalnego ciosu Cleaver. Dalej spotkasz żeglarza, który przewiezie cię do Spires.

Do pokonania smoka będziesz musiał użyć broni dalekiego zasięgu — polecam Lodowy Orb. Trik polega na postawieniu towarzyszy z tyłu, tam gdzie jest małe obniżenie. Teraz, kierując Dawidem, biegnij w stronę smoka. Gdy tylko się zbliżysz, smok wzleci w powietrze i ruszy w drugą stronę ekranu. Kiedy będziesz na wysokości jego głowy, zacznij biec w drugą stronę. Gdy znajdziesz się pod gadem, strzel w jego brzuch. Nie martw się o zdrowie swoich towarzyszy — po walce i tak zostaną uzdrowieni.

Orb Błyskawic (czwarty orb)

Po pokonaniu smoka idź w dół, później w lewo. Zostaniesz osaczony przez zastępy wrogów — odeślij ich do Krainy Wiecznych Łowów. Po bitwie pojawi się skrzynia. Znajdziesz w niej magiczny naszyjnik, który odblokowuje płonące drzewo. Przy pomocy mapy udaj się do Fire Tree i skorzystaj z najnowszego znaleziska. Gdy odblokujesz płonące drzewo, pojawi się diablik i powie, że naukowiec chce się z tobą widzieć. Oznacza to, że w sprzedaży są już nowe magoje magiczne. Skorzystaj z dolnego PRAWEGO wyjścia, albo będziesz zmuszony do walki z kolejnym bossem, choć jeszcze nie jesteś na to gotów. Kiedy odnajdziesz Cagena, zastąp nim Vivian — jego potencjał magiczny stawia go na drugiej pozycji wśród dostępnych postaci, a na dodatek Cagen jest bardzo zręczny. Po długich walkach spotkasz medytującego mnicha, który zada ci zagadkę. Udaj się do Library Entrance, gdzie znajdziesz odpowiedź na nurtujące cię pytania (naukowiec cię oświeci). Wróć się do mnicha i zabłyśnij wiedzą, a w nagrodę dostaniesz napój. Po jego wypiciu zostaniesz przetransportowany do domu. Znajdziesz tam klucz, którym otworzysz siedzibę Ruebensa. Spotkasz nowego towarzysza podróży — Chiaro. Nie polecam go, lepiej odeślij go do obozu rebeliantów. Wejdź po schodach na górę, gdzie odnajdziesz Orb Błyskawic.

Orb Ziemi (piąty orb)

Powinieneś już mieć wystarczający arsenał specjalnych ciosów. Wróć do płonącego drzewa i tym razem wybierz lewą stronę. Bitwę możesz rozegrać na kilka sposobów, ja zrobiłem to tak: Cagen trzymał się z tyłu i strzelał z Orba Błyskawic, kiedy David i Jug robili z szefa miazgę przy pomocy mieczy i specjalnych ciosów. Po walce otrzymasz brązowy klucz i różdżkę błyskawic.

Czas odwiedzić Szklany Pałac. Użyj mapy i skieruj się do lokacji Turret. Wespnij się na sam szczyt góry. Otwórz ogromne wrota i wejdź do środka. Kiedy dojdziesz do rozwidlenia, wybierz lewą stronę. Zanim zaczniesz walkę z bossem, zapisz stan gry. Upewnij się, że masz przy sobie zapas magicznych napojów. Najważniejszym elementem tej walki jest oddawanie strzałów w odpowiednim momencie. Musisz trafiać Orbem Ognia w chwili, kiedy przeciwnik się „ładuje". Są dwa rodzaje regeneracji. Podczas pierwszej odnawia swoje zdrowie — wtedy zacznie świecić lód wokół niego. Jeśli w takim momencie go trafisz, zadasz niemałe obrażenia i w efekcie boss upuści regenerującą kulę. Drugi rodzaj odnawiania powoduje rzucenie lodowej kuli trzeciego poziomu. Zauważysz to po wystawieniu przez wroga brzucha. Jak tylko boss stanie na tylnich łapach, musisz strzelić w niego ognistą kulą, żeby trafienie zostało zaliczone. Naj-

gorsze są momenty, kiedy wróg tupie i z dachu spadają śmiercionośne sople — bardzo trudne do uniknięcia, aczkolwiek wystarczy zastosować prostą sztuczkę: schować się za Jugiem. Ogromny towarzysz zablokuje swoim ciałem cały impet ataku. Co ciekawsze, z „ukrycia" będziesz w stanie oddawać strzały.

W komnacie tronowej jest kilka różnych wyjść. Do Orba Ziemi (tu możesz zapisać stan gry) zaprowadzi cię to na górze, po lewej stronie. Przejście na dole po prawej prowadzi do komnaty, z której musisz zabrać Barracks Key i Jewel Key. Gdy już zwiedzisz obydwa, skieruj się na dół (idąc po dywanie). W następnej komnacie wybierz prawą drogę. Ujrzysz: dużą dziurę w centrum ekranu i drzwi na północy. Użyj tam Jewel Key. W nowo otwartym pokoju odnajdziesz niebieski klucz i Amulet Widzenia (od tej chwili będziesz w stanie znajdować ukryte skrzynie). Wróć do frontowej komnaty zamku (pierwszego pokoju), gdzie znajdziesz błękitne drzwi. Przejdź przez nie, następnie zabierz magiczną broń (of Summoning Golem) i młot wojenny.

Orb Kwasu (szósty orb)

Idź do obozu rebeliantów i porozmawiaj ze wszystkimi. Fat Bob poda ci hasło, dzięki któremu karczmarz (skorzystaj z mapy i idź do Tawerny) wpuści cię do kanałów. Zanim tam wejdziesz, jeden gość nauczy cię nowego specjalnego ciosu Falcon. Najlepszym combosem do zbadania kanałów jest Cagen z Orbem Ziemi oraz Jug i Dawid z bronią sieczną (proponuję miecze). Dzięki tej konfiguracji większość kreatur będzie otrzymywać zwiększone obrażenia — z powodu ich małej odporności na ten rodzaj energii. Ekonomiczna natura Orba Ziemi (zużywa niewielkie ilości many) także okaże się pomocna. W efekcie, z łatwością powinieneś oczyścić wszystkie pokoje. Zanim zapiszesz stan gry, wypuść wodę. W przypadku śmierci będziesz zmuszony powtarzać tę czynność, co może doprowadzić cię do szewskiej pasji. Koło, potrzebne do wypuszczenia wody, znajduje się nieopodal schodów, maszyna zaś w komnacie po przeciwnej stronie legowiska bossa. Gdy już się z tym uporasz, przygotuj się do kolejnej bitwy.

Sposób jest prosty: Cagen z Orbem Ziemi, a reszta drużyny wykonuje ciosy specjalne. Tą metodą powinieneś szybko i bezboleśnie pokonać szefa. W nagrodę otrzymasz Orb Kwasu!

Orb Czasu (siódmy orb)

Udaj się do Thaddeus Tower i skieruj w dolną stronę ekranu. Przejdź przez dziurę w murze, który znajduje się w górnym prawym rogu ekranu (jeśli jeszcze jest tam woda, to nie wykonałeś wszystkich czynności z zadania, polegającego na zdobyciu Orba Kwasu, i musisz je wykonać teraz). Po przebyciu muru kieruj się na wschód, wejdź do bramy w następnej lokacji. Spotkasz tam Khana. Dwa celne ciosy specjalne (Falcon) powinny go załatwić. Zabierz rzeczy Khana: Bastard Sword oraz Dragon Shield. Kontynuuj eksplorację, aż odnajdziesz schody i ogromne drzwi. Wejdź na górę, gdzie spotkasz purpurowego diablika. Stanie się on niewidzialny i zaatakuje cię. Szybko użyj amuletu widzenia i pokaż kto tu rządzi. Zabierz z ciała pierścień niewidzialności. Zejdź z powrotem na dół i tym razem przejdź przez ogromne drzwi. Napotkasz tam Jeremiasza, uwięzionego w wiszącej klatce. Starzec upuści klucz, który zabierz ze sobą. Użyj dowolnej broni dalekiego zasięgu, żeby przełączyć dźwignie — obniży to most. Zabij wielką jaszczurkę (na dole) i zabierz złoty klucz. Skieruj się na dół, gdzie spotkasz uwięzionego Duke'a. Po zabiciu wszystkich potworów, odbędziesz z nim rozmowę. Teraz udaj się

na górę — do pokoju z gigantycznym wachlarzem. Pociągnij za dźwignię, znajdującą się w pobliżu toalety, żeby zamienić wachlarz w schody. Kiedy wejdziesz do sali z dużą klatką wiszącą w centrum, wyposaż Dawida w najlepszy oręż jaki posiadasz. Zejdź po schodach i przygotuj się do walki z lordem Fuge. Zanim rozpoczniesz pojedynek, wypij magiczny napój siły i pancerza. Kiedy po raz pierwszy uderzysz Fuge'a, teleportuje się on w prawy dolny róg. Kiedy to zrobi, użyj pierścienia niewidzialności i ostrzelaj go swoim Orbem Lodu (powinieu już reprezentować poziom trzeci). Gdy skończy ci się mana, zacznij wykonywać wszystkie ciosy specjalne jakie znasz (gdy skorzystasz ze wszystkich, poczekaj aż ciosy „naładują" się ponownie) — to powinno pokonać lorda Fuge'a. W czasie walki nie korzystaj z jedzenia — używaj tylko magicznych napojów uzdrawiających. Po pojedynku otrzymasz lordowski miecz i księżycowy klucz. Skieruj się w lewy górny róg ekranu. Zabij agresorów i zejdź po schodach. Uśmierć strażnika i podnieś klucz, potrzebny do oswobodzenia Duke'a. Nieopodal spotkasz Mossa. Użyj na nim pluszowego misia, żeby nakłonić go do rozmowy. Następnie wróć do celi księcia i przywróć mu wolność. Po odbyciu rozmowy z Glass, udaj się do obozu rebeliantów. Staruszka Edith obdaruje się pierścieniem odporności na magię. Teraz skieruj się w stronę przystani w Verdant. Upewnij się, że masz przy sobie co najmniej 300 sztuk złota — w przeciwnym przypadku nie dostaniesz się na statek, płynący do Deathgate. Toruj sobie drogę poprzez zastępy potworów, aż odnajdziesz ducha. Po rozmowie z Benem, skieruj się w prawy dolny róg ekranu. Przejdź pod drewnianym mostem i zabij wszystkie znajdujące się tam potwory. Od ducha profesora O'Leary dostaniesz magiczny zwój. Wyjdź z tej lokacji i tym razem wybierz drugą ścieżkę pod drewnianym mostem. Natkniesz się na ducha Canitosa, od którego otrzymasz kamienny klucz — posiadasz już wszystkie przedmioty potrzebne do zdobycia siódmego orba. Skorzystaj z mapy i pójdź do Airlock w Spires. Kamiennym kluczem otwórz skrzynię i zabierz Lycanthrope — magiczny przedmiot, umożliwiający przemianę w wilkołaka. Ponownie skorzystaj z mapy, tym razem udaj się do Library Entrance. Użyj złotego klucza na dużych brązowych drzwiach. Po zdobyciu czaru Hurricane i Golem II, wróć do obozu rebeliantów. Nauczysz się kolejnego czaru — Berserker. Wąską ścieżką pójdź w kierunku północnym od obozowiska. Kiedy dojdziesz do fontanny, magiczny zwój ukaże tajne przejście. Przedzieraj się przez las, aż odnajdziesz skrzynię. Zabierz z niej zielony klucz i Orb Czasu.

Orb Światła (ósmy orb)

Kontynuuj podróż przez las. Spotkasz niebieską, zrobioną z ziemi, kreaturę. Strzel w nią Lodowym Orbem, co powinno ją zamrozić, i wykończ. Po walce podnieś żelazny klucz, który otworzy bramę na samej górze ekranu. Zabierz ze skrzyni Bonekey i, korzystając z mapy, udaj się do kanałów w Rain. Po wejściu do ścieków idź w: prawo, po schodach na górę, prawy dolny róg. Zielonym kluczem otwórz bramę (na dole ekranu). Zabierz ze skrzyni czar Armageddon i przy pomocy mapy wróć do Bone Yard. Korzystając z BoneKey otwórz bramę i przejdź przez nią. Zostaniesz przeniesiony do miejsca z niewidzialnymi cyklopami. Szybko użyj amuletu widzenia i zabij je. Po walce skorzystaj ze ścieżki na dole ekranu. Przejdź przez którekolwiek z otwartych drzwi. Zabij cyklopy i wejdź na płonącą powierzchnię, następnie idź w prawo. Drzwi otworzą się po pokonaniu Lady of Light. Za nimi, po prawej stronie na górze, znajdziesz Orb Światła. Zabierz go i udaj się do wyroczni, gdzie zrób ostatnie zakupy przed finałowym pojedynkiem. W obozie rebeliantów ustal skład drużyny i przejdź przez portal. Od teraz nie będziesz mógł korzystać z mapy.

Finał — Bitwa pod Metalonem

Po przejściu przez portal przedzieraj się przez zastępy potworów, aż dojdziesz do lokacji z mostem. Przejdź przez niego — dotrzesz do komnaty z dymiącym garnkiem. Kliknij na naczyniu, żeby pozbyć się dymu. Wejdź w nowo powstały portal, następnie pójdź w prawo. Teraz ścieżką w dół. Spotkasz robota w tubie, zignoruj go i kontynuuj podróż. Kliknij na garnek, co spowoduje wyrzucenie czerwonej krwi. Wróć do portala, gdzie odbędziesz pojedynek z robotem. Twój przeciwnik jest całkowicie odporny na magię. Najlepiej atakuj go Jugiem uzbrojonym w potężną broń sieczną, a Dawidem przemień się

w wilkołaka. Po walce zapisz stan gry i wejdź w korytarz, z którego przyszedł robot. Przedzieraj się przez dwór, aż dojdziesz do sali z światłami. Użyj księżycowego klucza. Następnie zabierz ze skrzyni granitowy klucz i odblokuj świecące drzwi. Porozmawiaj z Oberiusem i skieruj się w prawo. W komnacie z okrągłym ogrodzeniem w centrum, wciśnij jeden z dwóch przycisków po lewej stronie i jeden po prawej. Zabij dwa potwory. Kryształ pojawi się na środku komnaty, a wraz z nim drzwi. Trzy ekrany dalej zmierzysz się z imperatorem Silverem. Ostatnią walkę musisz przeprowadzić sam — nie będzie żadnych podpowiedzi z mojej strony. Może docenisz trud jaki ludzie włożyli w zrobienie tej cudownej gry :).

To koniec...

Cennik dla naciągacza

Hammer

Warszawska giełda przy ul. Grzybowskiej przeżywa wielką zmianę - zmianę adresu. Część sprzedawców przeniesie się na boisko szkoły obok dotychczasowego placu giełdy, pozostali trafią pod nowy adres, na plac za klubem „Stodoła". I to w zasadzie jedyna giełdowa nowość w tym miesiącu.

Monitory

ADI 15" MicroScan 4P	835zł
ADI 17" Microscan 5GT56	1950zł
Daewoo 14" CMC 431X	550zł
Daewoo 15" CMC 518B	690zł
Daewoo 17" CMC 710B	1090zł
Hyundai 14" 14S	535zł
Hyundai 15G+	695zł
Hyundai HL-7700	1135zł
Philips 14" 104B	550zł
Philips 15" 105S	690zł
Philips 17" 107S	1270zł
Samsung 15" 510S	670zł
Samsung 15" 510B	860zł
Samsung 17" 710S	1220zł
Samsung 700P Plus	1890zł
Sony 15" CPD-100ES	1050zł
Sony 15" CPD-100GST	1450zł
ProView 15" PA-564	630zł
ProView 17" PK-770	1070zł

Obudowy

Mini tower	70zł
Midi tower	90zł
Midi tower ATX	140zł
Midi tower Enlight	280zł
Vision III	300zł

CD-ROMy

Infra 40x	240zł
ASUS 36x	200zł
ASUS 40x	220zł
Samsung 32x	170zł
Toshiba 36x	200zł

DVD

A-Open 6x	600zł
Hitachi 4x	450zł
Toshiba 6x	550zł
Samsung 4x	460zł
Encore 6x (napęd + dekoder)	1100zł
Acer Ali	220zł
Cinamaster II	520zł
Real Magic	390zł

Płyty główne

ABIT BX6 ATX rev.2	630zł
ABIT BH6 ATX	500zł
ASUS P2B ATX	640zł
ASUS P2B-F ATX	620zł
ASUS P5A ATX	400zł
PcChips 7290 100MHz sound AT	240zł
A-Trend ATC-5220 100MHz AGP	400zł
Claydon VIA AT 100MHz P2	290zł

Procesory

IDT Winchip 200	160zł
IDT Winchip 3DNow! 240	220zł
K6-2 266	240zł
K6-2 350	330zł
K6-2 400	470zł
K6-3 400	1100zł
Pentium2 333	650zł
Pentium2 350	980zł
Pentium2 400	1050zł
Celeron 333	330zł
Celeron 366	380zł
Celeron 400 PPGA	550zł
Przejściówka Socket 370 - Slot1	40zł
Pentium3 450	1550zł

RAM

16MB SDRAM	95zł
32MB SDRAM PC100	120zł
64MB SDRAM PC100	200zł
128MB SDRAM PC100	440zł
128MB SDRAM ECC PC100	650zł

Dyski twarde

4,3GB Caviar	480zł
6,4GB Caviar	570zł
6,4GB Caviar UDMA/66	610zł
8,4GB Caviar UDMA/66	695zł
8GB Caviar UDMA/66 7200obr 2MB cache	910zł
10,1GB Caviar UDMA/66	1460zł
3,2GB Seagate	450zł
4,3GB Seagate	490zł
6,5GB Seagate	580zł
8,5GB Seagate	920zł
3,2GB Samsung	385zł
4,3GB Samsung	430zł
6,4GB Samsung	510zł
8,4GB Samsung	560zł

Karty grafiki

Voodoo3 2000AGP	550zł
Voodoo3 3000OEM	760zł
Riva TNT2	
Leadtek- 16MB	740zł
Diamond 32MB	810zł
Asus 16MB SGRAM	710zł
S3 Trio3D4Mb AGP	100zł
Intel i740 8MB	185zł
SIS 6326 8MB AGP	85zł
ATI Xpert128 16MB AGP	550zł
Matrox Millenium G200 8MB SGRAM AGP	420zł

Akceleratory

Voodoo 2 APAC 12MB	440zł
Voodoo	200zł

Karty dźwiękowe

SB64	110zł
SB128	200zł
SB LIVE!	690zł
SB LIVE! Value	280zł
Diamond MonsterSound MX300	360zł
Yamaha 16bit ISA	60zł
Yamaha 16bit PCI	100zł

Modemy

Zoltrix 33600 wewn.	150zł
Zoltrix 56400 wewn. Phantom	100zł
Zoltrix 56400 wewn. Spirit	190zł
ZOOM 56400 zewn.	430zł
ZOOM 56400 wewn. PCI	240zł
ZOOM 56400 wewn. ISA	240zł
USRobotisc 56400 wewn. Voice	460zł
USRobotics 56400 zewn. Voice	530zł
USRobotics 56400 zewn. Message	650zł

ceny z dnia 06.06.99

Wszystkie ceny to tzw. ceny giełdowe - zazwyczaj (choć nie zawsze!) nieco niższe od tych jakie spotkamy w sklepie. Często w cenę wliczony jest rachunek, czasem jednak przy zakupie z rachunkiem cena wzrasta. Ceny tu podane to ceny średnie, co oznacza, że z pewnością trafiacie na sprzęt tańszy i droższy. Pamiętajcie, że można się targować.

Hammer

XWAVE

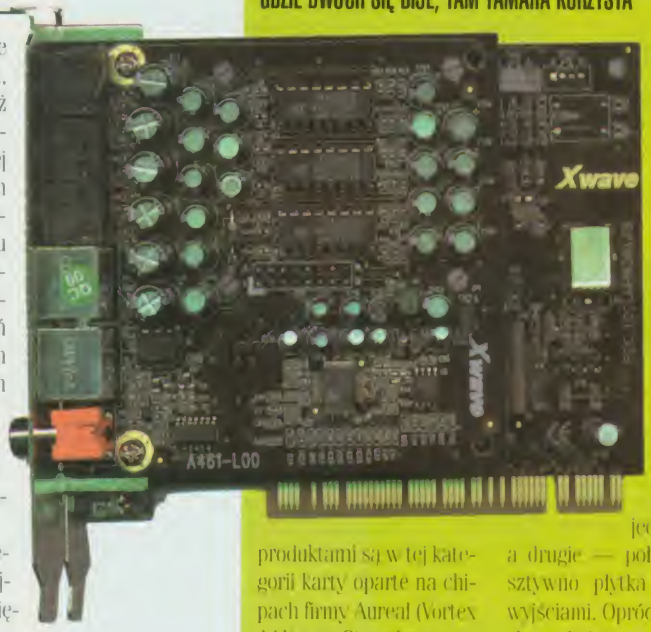
KARTA MUZYCZNA

GDZIE DWÓCH SIĘ BIJE, TAM YAMAHA KORZYSTA

Misiek

W ciągu ostatnich kilku miesięcy wiele działo się na rynku kart graficznych, ukazywały się nowe modele, pojawiały się coraz to silniejsze procesory napędzające ten sprzęt. Co jeden dopalacz, to lepszy — nowe kości umożliwiały jeszcze wydajniejsze wyświetlanie grafiki w grach i obsługę coraz to nowszych funkcji.

Podobna rewolucja, ale znacznie mniej zauważana, obejmuje właśnie rynek kart muzycznych. Powoli do historii zaczynają przechodzić modele zbudowane w oparciu o szynę ISA, a standardem stają się karty wykorzystujące złącze PCI. Nie wspominam nawet o syntezie WaveTable czy o zgodności z DirectX, które to wymogi stały się już standardem w grającym hardwarze — walka w ciężkiej kategorii kart muzycznych przeniosła się w trzeci wymiar, czyli w świat dźwięku przestrzennego. Dzięki niemu dociera do ciebie znacznie więcej efektów i wrażeń akustycznych na najwyższym poziomie, oferowanych w najnowszych grach. Wspomnę chociażby o UNREAL, THIEF czy HALF-LIFE, a także szwadronie symulatorów.

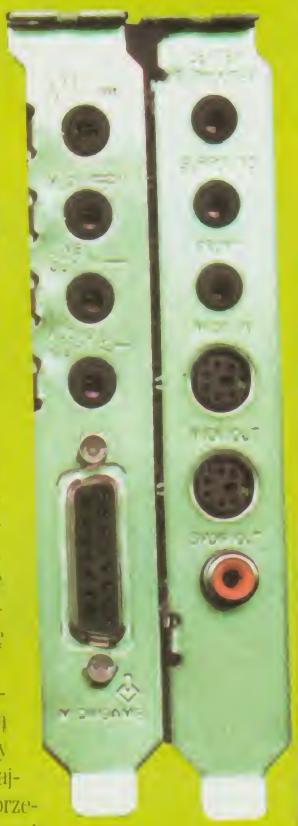


Producenci sprzętu prezentują dwa odmienne podejścia do przekazywania dźwięku przestrzennego. Pierwsze z nich polega na realizacji efektów 3D z użyciem dwóch głośników — dźwięk przestrzenny symulowany jest przy wykorzystaniu efektu Dopplera i innych skomplikowanych procedur matematycznych. Najbardziej znanymi produktami są w tej kategorii karty oparte na chipach firmy Aureal (Vortex 1 i Vortex 2), wykorzystujące opracowaną przez tego producenta technologię dźwięku A3D. Dźwięk przestrzenny realizowany tą metodą jest dobrze słyszalny zarówno na głośnikach, jaki i na słuchawkach, a zaryzykowałbym nawet stwierdzenie, że wrażenia uzyskiwane na słuchawkach są znacznie lepsze.

Druga metoda realizuje dźwięk 3D w oparciu o zestaw czterech, a czasami pięciu (4 satelity + subwoofer) niezależnych głośników. Najlepszym przykładem takiego zestawu może być opisywana przez nas w marcowym Resecie karta Sound Blaster Live! wraz z zestawem głośnikowym Cambridge SoundWorks. Przy tak opracowanej technologii i konieczności korzystania z 4 głośników, odbiór wysokiej klasy dźwięku na słuchawkach jest znacznie utrudniony.

Do naszej redakcji trafiła karta, będąca swego rodzaju kombinacją obydwu opisywanych technik. Została ona stworzona w oparciu o chipset ymf724 firmy Yamaha, oferujący własny system dźwięku przestrzennego Sensaura — zgodny z Aureal A3D, lecz niestety tylko w wersji 1.0. Najnowsze sterowniki wzbogacają kartę o zgodność również z Creative EAX.

Duża liczba wejść i wyjść, w jakie wyposażona jest karta, powoduje, że okupuje ona dwa sloty. Znaczy to, że karta zajmuje jedno złącze PCI, a drugie — połączona z nią na sztywno płytka z dodatkowymi wyjściami. Oprócz standardowych złącz, które znajdziesz na większości innych kart, oferuje ona możliwość obsługi 4 głośników oraz oddzielnego subwoofera. Dodatkowo podłączyć można 5 wewnętrznych źródeł dźwięku, takich jak CD-ROM, DVD i inne.



Na płytce dołączonej do tegoż zestawu, oprócz sterowników znaleźć można programy demonstrujące potencjał karty w dziedzinie odtwarzania plików MIDI. Warto zwrócić szczególną uwagę na możliwości, jakie oferuje karta w tym zakresie, zwłaszcza, że obsługuje MIDI XG, czyli rozszerzenie standardu MIDI stworzone przez firmę Yamaha.

Sprzęt ten warto polecić wszystkim, którzy za stosunkowo niewielką cenę chcą uzyskać dobry, czysty dźwięk, niezłe MIDI, zgodność z najnowszymi technologiami dźwięku przestrzennego oraz możliwość podłączenia wielu głośników. Nie ma ona takich możliwości i bajerów, jakie oferuje Sound Blaster Live!, więc raczej nie będzie w stanie zagrozić pozycji tej karty, jednak dla większości użytkowników stanowi godną rozpatrzenia, tańszą alternatywę. Jeśli w nocy rodzina nie pozwala używać czterech głośników i subwoofera, włączamy słuchawki i... odjazd!

Parametry techniczne:

szyna danych - PCI Bus Master
chipset - OS-1 (YMF724)
Wavetable/S-VA
Rozmiar tablicy próbek brzmień 2MB
Polifonia 64 (Sprzętowo), 128 (Programowo)
MIDI GM, XG, TG300B (GS Emulacja)
Liczba instrumentów, 676
Perkusje, 21
Efekty, Reverb, Chorus, Variation
Przetworniki, AO/OA 16 Bit
Częstotliwość próbkowania, 5Hz-48HHz
Full Duplex
Kompatybilność, DOS Box, PC/PCI, Win95/98, WinNT
Obsługiwane technologie dźwięku
3D, Direct Sound, Positional 3D Audio na Direct Sound 3D, Sensaura, A3D, EAX

dostarczył: Clock
cena: ~ 200zł

Bezkartne hałasowanie

Hammer

Zestaw głośników DSS330 to dość niezwykły produkt. A niby co, zapytacie, może być niezwykłego w głośnikach komputerowych? A to, że do grania nie potrzebują karty dźwiękowej. Wystarczy port USB.

W porty magistrali Universal Serial Bus wszelkie pecetowe płyty główne wyposażane są już od ponad roku. Zadaniem USB jest wprowadzenie ładu w plątaninie kabli połączeniowych, uproszczenie instalacji sprzętu i zwolnienie zasobów systemowych, czyli krótko mówiąc: uproszczenie zabawy z pecetem.

Urządzenia USB podpina się kolejno do siebie (monitor do komputera, klawiaturę do monitora, mysz do klawiatury itd.), tworząc z nich łańcuch o teoretycznej długości 127 urządzeń. Łańcuch ten może być rozgałęziany za pomocą hubów (rozgałęźników), zaś urządzenia pobierające minimalne ilości prądu mogą być zasilane wprost poprzez kabel USB. Standard ten wprowadza w pełni w życie ideę Plug'n'Play: urządzenia mogą być podłączane do magistrali podczas działania komputera bez obawy uszkodzenia — system wykrywa nowy sprzęt i automatycznie instaluje sterowniki bez konieczności restartowania. Dodatkowym atutem USB jest fakt, że podłączone w ten sposób urządzenia zajmują razem tylko jedno przerwanie. Teorię mamy już za sobą, czas na praktykę.

Podłączenie głośników DSS330 bez wykorzystania USB odbywa się zwyczajnie: łączymy satelity z głośnikiem basowym, wpinamy weń kabel od pilota oraz przewód z wyjścia karty dźwiękowej... i dajemy czadu! Podkręcenie głośności na maksimum daje olbrzymi poziom hałasu. Długo tak nie da się wytrzymać, bo satelity zaczynają charczeć, sąsiedzi dobijają się przez ściany, a ciśnienie dźwięku zatyka uszy. Szczerze powiedziawszy, nie spodziewałem się, że takie głośniczki mogą tak głośno zagrać. Jeśli wsłuchamy się dobrze w odtwarzany dźwięk zauważymy, że zestaw ma kłopoty z odtwarzaniem tonów średniej wysokości. W grania i wykorzystywaniu komputera jako CD playera podczas imprez nie będzie nam to absolutnie przeszkadzać, zaś osobom o wyczulonym słuchu można polecić inny zestaw Philipsa z dwudrożnymi satelitami.

Dołączony pilot pozwala na sterowanie głośnością włączaniem głośników (bardzo wygodne) i aktywację trybu surround. Tryb ten bardzo ładnie uprzestrzennia muzykę, jednak do gier takich jak Quake 2 raczej się nie nadaje — kroki przeciwników dobiegają wówczas ze wszystkich stron. Niestety, „normalne" podłączenie głośników uniemożliwia regulację głośności z pomocą pilota. Sprawę rozwiązuje wetknięcie wtyczki USB do portu. Driver USBaudio miesza wówczas cyfrowy dźwięk pochodzący z kilku źródeł (CD, gry itp.) do pojedynczego strumienia danych wysyłanego magistralą USB do głośników, gdzie zostaje on przetworzony na dźwięk. Nie wpływa to zupełnie na obciążenie procesora, a jakość dźwięku jest nawet troszkę lepsza niż z mojego wiekowego SB AWE32.

Chcąc korzystać z zestawu bez karty dźwiękowej, powinniśmy być wyposażeni w Windows98 lub 95 z upgradem do obsługi USB. Najpierw instalujemy dołączone oprogramowanie, restartujemy komputer i wkładamy wtyczkę głośników (podczas pracy komputera) do portu USB. Windows natychmiast instaluje sterowniki i sprzęt działa. Jeśli mamy kartę dźwiękową, musimy jeszcze w panelu sterowania, w multimediach, zmienić wykorzystywane urządzenie na owe głośniki i już. Komputer gra — wyciągamy kabel łączący subwoofer z kartą dźwiękową i... dalej gra. W zwolnione gniazdo w kolumnie niskotonowej można wetknąć kabel doprowadzający dźwięk z np. tunera telewizyjnego, dotychczas podłączony do karty dźwiękowej.

Minusem takiego rozwiązania jest oczywiście brak możliwości rejestrowania dźwięku i konieczność korzystania z Windows (w DOSie głośniki nie działają) jednak z drugiej strony odpadają problemy ze sterownikami kart i zostaje nam jeden slot wolny w komputerze, co w dzisiejszych czasach zaczyna mieć sporo znacznie. Drugą wadą zestawu jest jego cena, za takie pieniądze można kupić miniwieżę Hi-Fi...

Głośniki DSS 330 cena ok. 800zł
Sprzęt do testów dostarczył PHILIPS Polska

SKRZYNKA

Fakt, że zaczęły się wakacje nie zwalnia was z obowiązku pisania do redakcji. Myślicie, że sam napiszę te listy czy jak? Koniec leniuchowania i jazda do roboty. Najoryginalniejsza kartka z wakacji może liczyć na publiczne uhonorowanie.

KONTAKTOWA

Do kogokolwiek!

Jestem Zofia i jestem krową, no... może krówką, ale już niedługo krową. Oj widzę wasze zdziwienie, myślicie sobie jak to możliwe, że krowa pisze. Istotnie jest w tym pewna podpucha. Może zilustruję wam obecną sytuację, mianowicie: siedzę sobie na kanapce u gospodarza, pode mną leży jego przygłupawy syn. Gwoli wyjaśnienia, nie myślcie, że jestem homofilką, co to to nie. Po prostu sterroryzowałam go mocnym uściskiem, wkradłam się do jego umysłu i teraz piszę moje myśli. Na początku wyrywał się, więc musiałam na nim usiąść. Gdy wiecie już w jaki sposób piszę, pewnie zapytacie się: „A po kiego wała nam krowia pisarka, mamy przecież tą, yy.. Konopnicką, Zapolską czy chociażby niedawną laureatkę nagrody Nobla — Szymborską". No tak, ale czy któraś z nich choć słowem wspomina o problemach, które dotykają nas – krowy? Problemów jest bardzo dużo: ciągła dominacja byka, zboczeni rolnicy, a o warunkach mieszkaniowych już nie wspomnę. I tak nawiasem mówiąc, która z was drogie panie lubi by je ciągle macać po piersiach? Byście zrozumieli moją frustrację, pozwólcie, że wam przedstawię typowy dzień Krowy Polki, która codziennie się męczy, by polskie dzieci miały dzienną dawkę zdrowych witamin i białka.

Budzą mnie już wcześnie rano, przychodzi gospodarz i poufale klepiąc mnie po tyłku zabiera się do obmacywania moich sutków. Tłumaczy, że musi mnie „wydoić", nie cierpię tego słowa, a przecież od razu mógłby założyć te fajowe, mechaniczne wibratorki. Ale nie, musi mnie obłapić tymi swoimi spoconymi łapskami, dopiero gdy się zabawi, montuje mi dojarkę. Potem jest dojenie, całkiem przyjemne, z tym wyjątkiem, że głupi chłopek idzie w tym czasie zakurzyć za oborę. Jak jestem wydojona to urządzenie dalej mnie ciągnie za wymiona, a ja mogę się drzeć, że już nie ma, że na sucho boli, nic. Wreszcie łaskawie przychodzi po dziesięciu minutach i udając zdziwienie mówi: „Co, już?". Pewnie że już, ośla łąko!

Jedzenie wrzucają mi do takiego brudnego koryta, pełnego zarazków. Nie wyprowadzają mnie do ustępu, więc kupę muszę robić tam gdzie śpię. Sami przyznacie, że nie jest to ani higieniczne, ani przyjemne.

Najgorszy z tego wszystkiego jest ten przyglupawy syn gospodarza. Przyłazi do obory i zamiast uprzątnąć moje odchodki, to dlubie w tym ogromniastym czornym kluku i potem wyciera te babole we mnie. Ohyda!

I chciałam jeszcze... O kurde! Idzie gospodarz!

– Co za bydlę! Złaź z mojego syna!

Ja tylko chciałam w kulturalny sposób wyrazić swoje niezadowolenie. Hej, po co panu ta strzelba, dobra już dobra, złażę z niego.

– Won do obory!

„Won", kurde inteligent się znalazł. I tak zawsze: My krowy mamy przesraniutko.

PS. Mam tylko nadzieję, ze ten list gdzieś dotrze i wywoła dyskusję nad naszym losem.

Ginger

Nagroda, nagroda, nagroda! Już dawno nie czytaliśmy w Red_Akcji tak oryginalnego listu. Co tu kryć, cieszymy się, że Reset dociera do wszystkich, nawet jeśli nie są do końca (albo wcale) ludźmi. Z drugiej strony wcale nas nie dziwi, że napisała do nas krówka, a nie na przykład kura czy tchórzofretka - wszak już kosmici z South Park odkryli, że krowy to najinteligentniejsze stworzenia zamieszkujące naszą planetę.

CZYTAM SOBIE MAJOWY RESET, PATRZĘ A TU GRA „SOUTH PARK". WOW PRAWIE ORGAZM, ALE NIC, CZYTAM DALEJ I PATRZĘ... I ZAWIODŁEM SIĘ. HAMMER, DLACZEGO NIE PODAŁEŚ ADRESU STRONY, NA KTÓREJ BYŁY PRZETŁUMACZONE TEKSTY KENNY'EGO?

Dominik Dworkiewicz

Ponieważ podobna prośba powtarzała się wielokrotnie, podaję adres owej strony: http://www.maddocks98.freeserve.co.uk/ — celowo nie podałem go w recenzji, uznałem, że skoro udało mi się znaleźć taki site po niecałym kwadransie poszukiwania, to podobna sztuczka musi się udać każdemu czytelnikowi. No, ale niech wam będzie — macie kawę na ławę.

PEWNEGO PIĘKNEGO DNIA ZWLEKŁEM SIĘ Z WYRA I UZMYSŁOWIŁEM SOBIE, ŻE JEST TRZYNASTY, I ŻE ZA GODZINĘ MAM KLASÓWKĘ Z CHEMII. UŚWIADOMIŁEM SOBIE RÓWNIEŻ, ŻE ZA CHOLERĘ NIE WIEM CO TO JEST „WIĄZANIE KOWALENCYJNE SPOLARYZOWANE" (OR SOMETHING), WIĘC PROFILAKTYCZNIE SIĘGNĄŁEM PO RESET. OTWORZYŁEM AKURAT NA SKRZYNCE KONTAKTOWEJ (ŻEBY NIE BYŁO NIEDOMÓWIEŃ) I PRZECZYTAŁEM LIST KOLESIA, KTÓRY DZIĘKI WASZEMU PISEMKU DOSTAŁ 5 Z FIZY. PO KRÓTKIM ZASTANOWIENIU ZROZUMIAŁEM, ŻE TO JEST DLA MNIE JEDYNE WYJŚCIE Z TEJ GRZĄSKIEJ JAK KUPA SYTUACJI. Z UŚMIECHEM NA USTACH I Z RESETEM W PLECAKU POBIEGŁEM DO SZKÓŁKI, GDZIE SPOTKAŁA MNIE SROGA KARA ZA LEKKOMYŚLNĄ WIARĘ W MOC RESETU. DOSTAŁEM TRZY KOSY I TO BYŁ OSTATNI RESET, KTÓRY WZIĄŁEM DO SZKOŁY. W ZWIĄZKU Z POWYŻSZYM INCYDENTEM SKŁADAM REKLAMACJĘ I ŻĄDAM ZADOŚĆUCZYNIENIA W POSTACI VOODOO3 ORAZ QUAKE 3 (OR WHATEVER).

Maykel

He, he (chociaż w sumie z czego tu się śmiać — facet dostał trzy gole), masz za swoje. Gdybyś przeczytał nie tylko list w owym Resecie, ale także zamieszczoną tam odpowiedź, to wiedziałbyś, że Reset pomaga tylko tym, którzy mają ochotę pomóc sobie sami, zaś magia (w tym także magiczne działanie Resetu) bywa dość kapryśna (polecam serię „Świat Dysku"). Ludzie, pomyślcie przez chwilę — gdyby Reset był na tyle magiczny, że z jego pomocą zdalibyście śpiewająco każdy egzamin, klasówkę czy sprawdzian, to przecież nie kosztowałby 4.90 lecz 4900 albo i więcej. Magiczny eliksir pomyślności jest przepotwornie drogi i zwyczajnie nie stać nas na wysmarowanie nim całego nakładu. Tego co jest starcza akurat na to, żeby po zmieszaniu z czarną farbą, którą drukujemy gazetę, zapewniało dobry humor naszym czytelnikom. Fakt — czasem na skutek nierównomiernego rozmieszania farby jeden egzemplarz może okazać się bardziej szczęśliwy od reszty, ale to nie powód aby skakać z okna z uśmiechem na twarzy i przeświadczeniem, że ziemia przykryta Resetem zrobi się nagle miękka niczym dmuchany materac.

ZADAM WAM POWAŻNE PYTANIE. CZY I JAK MÓGŁBYM WSPÓŁPRACOWAĆ Z REDAKCJĄ? NIE CHODZI MI O ETAT, TYLKO O PODSYŁANIE TEKSTÓW. NIE INTERESUJE MNIE TEMATYKA GIER, BARDZIEJ ODLOTY. NIE ZALEŻY MI TEŻ NA PIENIĄDZACH, ZA TEKSTY WYSTARCZYŁYBY UPOMINKI W POSTACI GIER, KSIĄŻEK, LONGPLAYÓW. OSTATECZNIE MÓGŁBYM PISAĆ DLA SŁAWY, ALE TO BYŁOBY CHYBA NIE W PORZĄDKU. CZEKAM NA ODPOWIEDŹ.

Michał Gadziński

Na tak postawione pytanie Red_Akcja na bardzo poważną odpowiedź — współpracownikiem Resetu nie zostaje się z mianowania, lecz na skutek uznania wyników pracy. Mówiąc po polsku, każdy kto chce zostać autorem, musi przysłać napisany przez siebie artykuł na dowolny, samodzielnie wymyślony temat. Od razu uprzedzam, że wszelkie prośby o wyznaczenie tematu przez Red_Akcję nie wróżą pytającemu dobrze. Dlaczego? Dlatego, że jeśli nie potrafisz sam wymyślić tematu artykułu, to raczej marny z ciebie autor. Gotowy tekst należy przysłać do Red_Akcji i uzbroić się w cierpliwość — jeśli tekst bądź jego autor wyda nam się interesujący, na pewno z nim się skontaktujemy. A co zrobić gdy się nie odezwiemy? Najlepiej poprawić błędy, podszlifować warsztat i wysłać nam lepszy tekst.

MAM TYLKO JEDNO PYTANIE: CZY WY WIECIE, CO WY ROBICIE Z LUDŹMI? MAM KUMPLA. KUPUJE TEŻ RESETA. JEST ZWYCZAJNY, ALE ZAUWAŻYŁEM U NIEGO DZIWNE ZACHOWANIE. NAJPIERW ZACZĄŁ BAWIĆ SIĘ JOJO, PÓŹNIEJ ZACZĄŁ JEŹDZIĆ GÓRALAMI W ŚNIEGU, NASTĘPNIE ZROBIŁ SE TATUAŻ, MIESIĄC TEMU ZACZĄŁ SŁUCHAĆ OFFSPRING, A W TYM MIESIĄCU ZACZĄŁ CZYTAĆ DZIEŁA HOMERA, LATA PO CAŁYM POWIECIE :-)) I SZUKA BUTÓW Z CZERWONĄ NITKĄ, ZACZĄŁ OBSESYJNIE OGLĄDAĆ OBCEGO (WSZYSTKIE CZTERY CZĘŚCI NARAZ (NO WIECIE, 4 MAGNETOWIDY + 4 TELEWIZORY TO SIĘ NAZYWA DOLBY SORRUND CZY JAKOŚ TAK) I SŁUCHA NA CAŁĄ PARĘ BLUR, ALE TO NIC — NAJGORSZE JEST TO, ŻE ZACZYNA NAS GANIAĆ PO KORYTARZACH NASZEGO L.O. Z IGŁAMI W RĘKACH I KRZYCZY COŚ O UDRAŻNIANIU KANAŁÓW ENERGETYCZNYCH. I TO WY JESTEŚCIE WSZYSTKIEMU WINNI!!!! ON BYŁ ZAWSZE SŁABY PSYCHICZNIE. I WY GO ZŁAMALIŚCIE. JESTEŚCIE ZA TO ODPOWIEDZIALNI. BĄDŹCIE PEWNI, ŻE POWIADOMIMY ODPOWIEDNIE SŁUŻBY NA TEN TEMAT. ŻĄDAMY ZAPŁATY ZA JEGO LECZENIE PSYCHIATRYCZNE NO I DARMOWEJ PRENUMERATY RESETU, PONIEWAŻ ON JEST UZALEŻNIONY, A CAŁA KLASA PÓJDZIE NA ADWOKATÓW. MÓWIĘ WAM — PRZEPADNIECIE.

PS. TAK NA MARGINESIE POWIEM, ŻE MOŻEMY DAĆ SIĘ PRZEKUPIĆ :-)))))

Dr Musk

Oczywiście, że wiemy co robimy z naszymi czytelnikami — zmieniamy ich na lepsze. Może nie każdego w takim aż stopniu jak twojego pozbawionego kręgosłupa kolegę, ale zawsze choć trochę i zawsze na lepsze. Natomiast w poruszonej przez ciebie kwestii zadośćuczynienia proponujemy co następuje — odizolujemy waszego kumpla od Resetu, a w zamian za to podsycimy jego wyobraźnię pismami takimi jak „Gorszy", „Vamp", „Kurator", „Szydełkowanie dla wybranych". Jestem pewny, że po miesiącu będziecie szlochać na kolanach „Resecie wróć". Wtedy pogadamy.

WCZORAJ BYŁEM Z KLASĄ NA WYCIECZCE W WARSZAWIE (20.5.99). GDY DOSTALIŚMY CZAS WOLNY NA STARYM MIEŚCIE, POSZEDŁEM WRAZ Z MOIM KUMPLEM ANDRZEJEM SZUKAĆ WAS NA SENATORSKIEJ. NIE MIELIŚMY PRZY SOBIE RESETU, WIĘC NIE ZNALIŚMY

I NIE PAMIĘTALIŚMY NUMERU. SKORO JESTEŚCIE TAKIM DOBRYM PISMEM, TO PEWNIE WASZA SIEDZIBA JEST WIĘKSZA OD PAŁACU KULTURY, ALBO PRZYNAJMNIEJ MA KOLOROWY SZKLANY SZYLD, WIĘC NIE BĘDZIE PRZESZKÓD Z ODNALEZIENIEM WAS. PRZESZLIŚMY SENATORSKĄ OD DOŁU DO GÓRY, POTEM Z POWROTEM A TU NIC.

POSZLIŚMY DO NAJBLIŻSZEGO KIOSKU ABY ZOBACZYĆ W RESECIE NUMER WASZEJ SIEDZIBY. SENATORSKA 13, GDZIE TO JEST! TAKIEGO NUMERU NA TEJ ULICY NIE MA! JEST 11 I NAGLE 17. ZAPYTALIŚMY STARSZEGO PANA KTÓRY STAŁ PRZED REPREZENTACYJNYM BUDYNKIEM – GDZIE JEST NUMER TRZYNASTY? A PAN NAM ODPOWIEDZIAŁ – TUTAJ. PRZEZ CHWILĘ POPATRZYLIŚMY NA SIEBIE ZDZIWIENI, A POTEM NA BUDYNEK. PRZYNAJMNIEJ ZOSTAŁA JAKAŚ NADZIEJA ŻE WAM SIĘ DOBRZE ŻYJE. MINĘLIŚMY REDAKCJĘ „ŻAGLI", IDZIEMY DALEJ I WIDZIMY OTWARTE DRZWI NA OŚCIEŻ, A NA DRZWIACH NAPIS „RESET" I „TU SIĘ PRACUJE". W PROGU PEŁNO KABLI, WSZĘDZIE CICHO, CZYŻBY TAK STRASZNIE DŁUGO PRACOWALI, ŻE AŻ POSNĘLI? WESZLIŚMY DALEJ, CIEMNO JAK W D...., A BURDEL WIĘKSZY NIŻ W MOIM POKOJU :).W GŁĘBI STAŁO AKWARIUM, A W NIM JEDNA BIEDNA RYBKA. DWA KOMPUTERY NA KRZYŻ, A PRZY JEDNYM SIEDZI FACECIK, A NA JEGO TWARZY ODBIJAŁO SIĘ ŚWIATŁO Z KOMPA. PODESZLIŚMY BLIŻEJ I POWIEDZIELIŚMY, ŻE PRZYSZLIŚMY ODWIEDZIĆ REDAKCJĘ. PODRAPAŁ SIĘ PO GŁOWIE (ACH TEN ROOS) I POWIEDZIAŁ, ŻEŚMY SIĘ SPÓŹNILI O GODZINĘ (A BYLIŚMY O 5). A MOŻE SIĘ POCHOWALIŚCIE, BO PO MINIE ROOSA BYŁO WIDAĆ, ŻE NIE BYŁ ZADOWOLONY ŻE PRZYSZLIŚMY, ALBO JESTEŚCIE MURZYNAMI I NIE BYŁO WAS WIDAĆ W CIEMNOŚCIACH? NO TRUDNO, POWIEDZIELIŚMY DO WIDZENIA I POSZLIŚMY NA ZBIÓRKĘ. KAZALIŚMY POZDROWIĆ, JAK ROOS TEGO NIE ZROBIŁ TO DAJCIE MU KOPNIAKA.

Szymon z Katowic

Po pierwsze, to nie był żaden burdel, tylko z trudem i do tego wielkim nakładem kosztów i wysiłków stworzona twórcza atmosfera pracy. Po drugie, ta rybka wcale nie była biedna — ona po prostu lubi czasem pływać brzuchem do góry. Po trzecie — tu posłużę się przykładem — w pewnym plemieniu południowoafrykańskim tradycyjny alkohol robi się, nie wdając się w szczegóły, ze śliny. Alkohol ów białym całkiem nieźle smakuje, jednak tylko do chwili, w której zobaczą jak jest wytwarzany — wówczas zaczynają mieć kłopoty z przełknięciem tego, co do tej pory im smakowało. Wniosek: czasem lepiej jest nie wiedzieć pewnych rzeczy. Po czwarte — wiemy, że większość z was chętnie odwiedziłaby redakcję i pogadała z autorami. Kłopot w tym, że wtedy przestalibyśmy wydawać pismo, a zaczęli prowadzić muzeum lub pub.

TAK SOBIE OSTATNIO MYŚLAŁEM, ŻE MOGLIŚCIE ZACZĄĆ UKAZYWAĆ SIĘ WCZEŚNIEJ. SKĄD TAKI POMYSŁ? GDY ZDAŁEM DO LICEUM (CO BYŁO DLA WSZYSTKICH I TAK ZASKOCZENIEM), OKAZAŁO SIĘ ŻE W KLASIE OPRÓCZ MNIE SĄ SAME DZIEWCZYNY. NO I MIAŁEM ROZTERKI: PRZENIEŚĆ SIĘ CZY NIE. PONIEWAŻ NIE MOGLIŚCIE MI DORADZIĆ, WIĘC ZOSTAŁEM, NA PRÓBĘ. I TAK ZLECIAŁY MI PRAWIE 3 LATA Z TĄ KLASĄ A INNYCH MĘŻCZYZN ANI WIDU, ANI SŁYCHU. CHOCIAŻ SWOJĄ DROGĄ TAK ŹLE TO MI TU NIE JEST (WIECIE, SAM W KLASIE!!!). W KAŻDYM RAZIE JAK SZUKACIE JAKICHŚ DZIEWCZYN, TO KILKA MOGĘ ODSTĄPIĆ (ZA DROBNĄ OPŁATĄ). TO WCALE NIE JEST NIEMORALNA PROPOZYCJA!!!

GOOD KILLER vel.Crazy Radek

A co ty myślisz, że gdybyśmy pojawili się wcześniej, to powiedzielibyśmy „Wiesz, co chłopie, chrzań baby — idź do męskiej klasy"? No, chyba za takich idiotów nas nie uważasz. Wielkie mi rozterki, każdy by chciał mieć takie. Sam jeden, jak rodzynek w cieście i jeszcze narzeka. Na każdy dzień miesiąca ma inną koleżankę i jeszcze grymasi — w głowie się od dobrobytu poprzewracało.

WSZYSTKIM, KTÓRZY ŻĄDAJĄ OD NAS ZAPRZESTANIA POZDRAWIANIA, RED_AKCJA ODPOWIADA: NIC Z TEGO, BO ZDROWIA NIGDY DOSYĆ. RESZTĘ SIE KUPI ALBO UKRADNIE. POZDROWIENIA GORĄCE

otrzymują tym razem SQKEM z Gdyni, Krzysiek Cytawa, DavE, Zedd, Krzysiek Dądzik, Feral Kid, DICKSY, Andrzej Porowski, Dawid Bugla, Iverson, Mateusz „Magilla" Perlak, pierwsza klasa z poszerzonym angielskim z L.O. w Policach, Wojciech Dąbrowski, Maciej Lakowski (świetny tekst), Javor (popracuj jeszcze troszkę), Lord Raven, Animol, F. Wolf, Black, Piotr Gajewski, KRET-yn, Gruby Miś, X-COW, Przemek Wołek, Stanisław Sołtysik (dzięki za pozdrowienia z Grecji), Krzysztofus Kosiorus, Michał Próchniewicz, Artur Dziedzic, Gladi. Pozdrawiamy też George'a Lucasa, Stevena Spielberga. Specjalne życzenia dla Piotra P. — wciąż ufnie czekamy na przysłanie wygranej.

preNumerata

uwaga

Od listopada RESET i RESET CD wydawane są jako 1 pozycja pod nazwą RESET CD. (do pisma RESET dołączamy CD)

Wszyscy, którzy zaprenumerowali RESET + RESET CD, otrzymują od nas gratis dodatkową prenumeratę.

Jeżeli miałeś prenumeratę do maja, czerwca, – otrzymasz w prenumeracie dwa dodatkowe egzemplarze nowego RESET CD;
do lipca i dalej – otrzymasz 3 dodatkowe, kolejne egzemplarze RESET CD.

Reset

Prenumerata półroczna .....26 zł
Prenumerata roczna .....50 zł

Reset CD

1 wydanie: . . 9.90 zł
3 wydania: . .25 zł (zniżka 15%)
6 wydań: . . .45 zł (zniżka 25%)
12 wydań: . .77 zł (zniżka 35%)

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer sierpniowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć **do nas** do 15 lipca, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od września. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamówienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-55-85.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami.
Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

preNumerata przez Internet

Prenumeratę **Reset CD** możesz zamówić wysyłając swoje zgłoszenie pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Informacje, które musisz podać:

- Imię i nazwisko
- Dokładny adres
- Czas trwania prenumeraty (3, 6 lub 12 miesięcy)
- Od którego numeru rozpoczynasz prenumeratę

O zawartości **PŁYTY CD** czytaj na str. 6 – 7.

Cena prenumeraty:

Prenumerata na 3 miesiące – 30 zł
Prenumerata na 6 miesięcy – 59 zł
Prenumerata na 12 miesięcy – 119zł

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, gdy otrzymasz pierwszy zamówiony egzemplarz (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja.
Redakcja nie pokrywa jednorazowych kosztów pobrania, które wynoszą 5.5 zł.

Zamawiam prenumeratę*

Reset
MAGAZYN CYFROWEJ NIEZALEŻNOŚCI

	1 mies.	3 mies.	6 mies.	12 mies.
Reset			26 zł	50 zł
Reset CD (płyta z CD)	9.90 zł	25 zł	45 zł	77 zł

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz., Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1 egz.	zamawiane egz.	łączna cena
Reset	2.50 zł		
Reset CD	7 zł		
		RAZEM:	

prenumerata

Numery archiwalne

Uwaga! Brak numerów: 5/97 oraz 3,4,5/98. W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

Reset (nr 5/97 – 6/99) 2.50zł/egz.

Reset CD (nr 7/97 – 6/99) 7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Archiwalne numery możesz również zamówić wysyłając do nas obstalunek pocztą elektroniczną na adres:

prenumer@reset.com.pl

Reset 2.50 zł/egz.

Reset CD 7 zł/egz.

Odpowiednią kwotę pieniędzy za prenumeratę uiścisz listonoszowi, otrzymując zamówione egzemplarze (przesyłka za pobraniem).

Koszt przesyłki pokrywa redakcja. Redakcja nie pokrywa kosztów pobrania, które jednorazowo wynoszą 5.5 zł.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Opłata zł. .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Opłata zł. .....

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Opłata zł. .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....

Imię .....

ulica .....

..... (kod) ..... (Miejscowość)

Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK III/o Warszawa
11101024-978660-2720-5-57

Datownik .....

Podpis przyjmującego .....

Opłata zł. .....

Adam Self-Eden proudly presentiert

JOHNY I WYSPIARZE KANARY

Nie warto, nie warto – pomyślał Johny. Stał pod prysznicem i patrzył na mydło, które właśnie wypadło mu z ręki i kręciło bączka na podłodze. Nie warto – było zdaniem Johnego – schylać się po nie. – Człowiekowi potrzebny jest umiar. Namydlę się przy innej okazji – gdybał – gdybym oczywiście poczuł jeszcze taką potrzebę. – Namydlisz się, namydlisz – powiedział właściciel głosu, a jego ręka wsunęła się do kabiny. W ręku właściciel głosu trzymał bilet lotniczy. Krople dymiącej wody zrosiły błyszczącą powłokę druczku. Napis na nim głosił: Wyspy Kanaryjskie.

– Wielki senks, wielki senks, ale za co to? – pytał nieprzyzwoicie wzruszony Johny. – Za jajco. A tak poważnie: była oferta Last Minute, ty jesteś Last Action Hero. Pomyślałem, że to pasuje. Zresztą – nie pytaj, tylko jedź. – odparł właściciel. – Leć – poprawił właściciela Johny, ale ten właśnie znikł. Dało się słyszeć jedynie trzepot ceraty, która odgradzała prysznic od reszty pomieszczenia.

– Słabo nie jest – ocenił Johny. Ta bezkrytyczna pochwała rzeczywistości, mimo że nie bezpodstawna, zawierała w sobie pewną dozę przesady. Jak dużą – tego sam Johny nie był w stanie stwierdzić. Z kolei, gdy samolot do Wysp Kanaryjskich wystartował bez niego na pokładzie, Johny był w stanie stwierdzić, że jego bilet jest w stanie nieważności. – Nieważne – pomyślał. Jednocześnie uznał, że refleksja ta przyszła za późno.

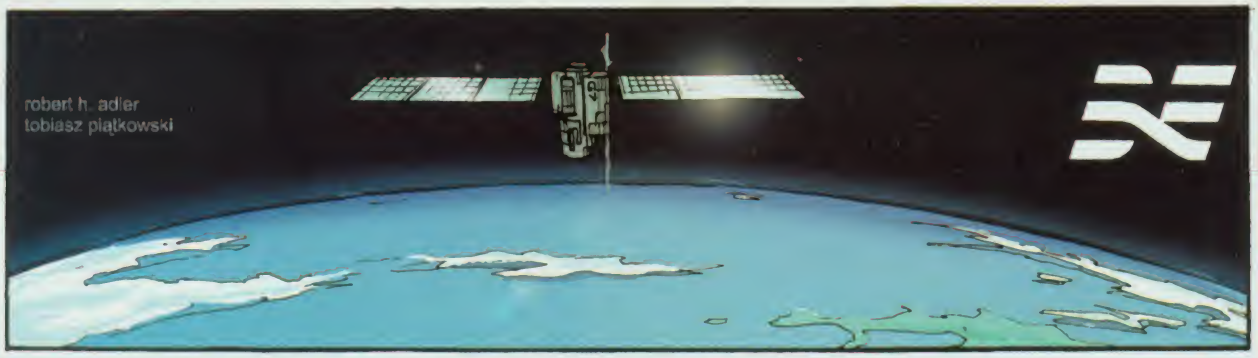
Później (ale nieznacznie, bo Johny poza tym, że jest Last Action, jest także Last Minute Hero), a więc już minutę później Johny siedział na pokładzie samolotu lecącego właśnie do Wysp Kanaryjskich. Jego serce orbitowało, niebezpiecznie zbliżając się do stanu nieważkości. Przyczyną uniesienia była ogólna radość. Bilet, jak się okazało, był biletem dobowym, czyli jego stan ważności rozciągał się na dwadzieścia cztery godziny. – Last Doba Hero – autoironizował Johny.

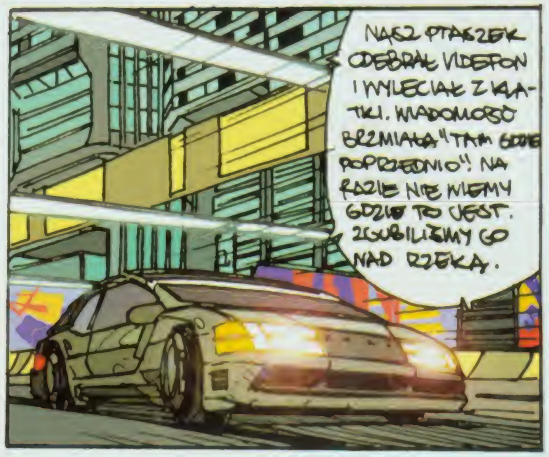
Lot odbył się w atmosferze zgodnej współpracy personelu obsługi lotniska, jak również pokładowego, z pasażerami. Bez turbulencji i perturbacji – ukuty na poczekaniu slogan zrobił na siedzących obok Johnego duże wrażenie. Nie mniejsze zrobił sam Johny.

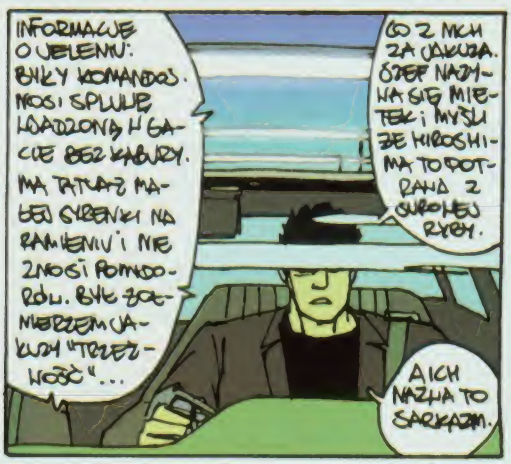
Podróż dolatywała końca. Ostatnie minuty przed lądowaniem Johny postanowił spożytkować na nauczenie się kilku przydatnych słów i zwrotów w obcym, bo nieznanym mu języku. Słownik polsko-kanaryjski nie był tomem zbyt opasłym. To tylko podnieciło poznawczy instynkt Johnego.

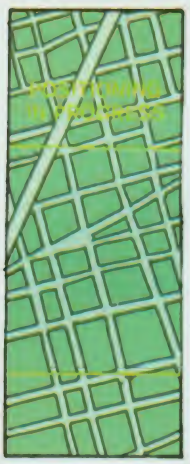
– Hmmm – zastanawiał się Johny, gdy przekartkował już niemal cały wolumin. Doszedł do wniosku, że Wyspiarze Kanary (w sensie mieszkańcy Wysp Kanaryjskich) mają zadziwiająco dużo słownictwa z zakresu komunikacji miejskiej. Bilet, mandat, kara, kasownik, kasować, pasażera, wścieklizna, kaganiec psu na pysk, bagaż, nadbagaż, niedobagaż. Mimo że język przesycony był klimatem autobusu pospiesznego i lekkością popołudniowego korka, nie wzbudził w Johnym żadnych podejrzeń. Poczuł się nieswojo dopiero wtedy, gdy wysiadł z samolotu. Pierwsze zdanie,jakie usłyszał na nowej ziemi brzmiało: – Bilety do kontroli, Hero.

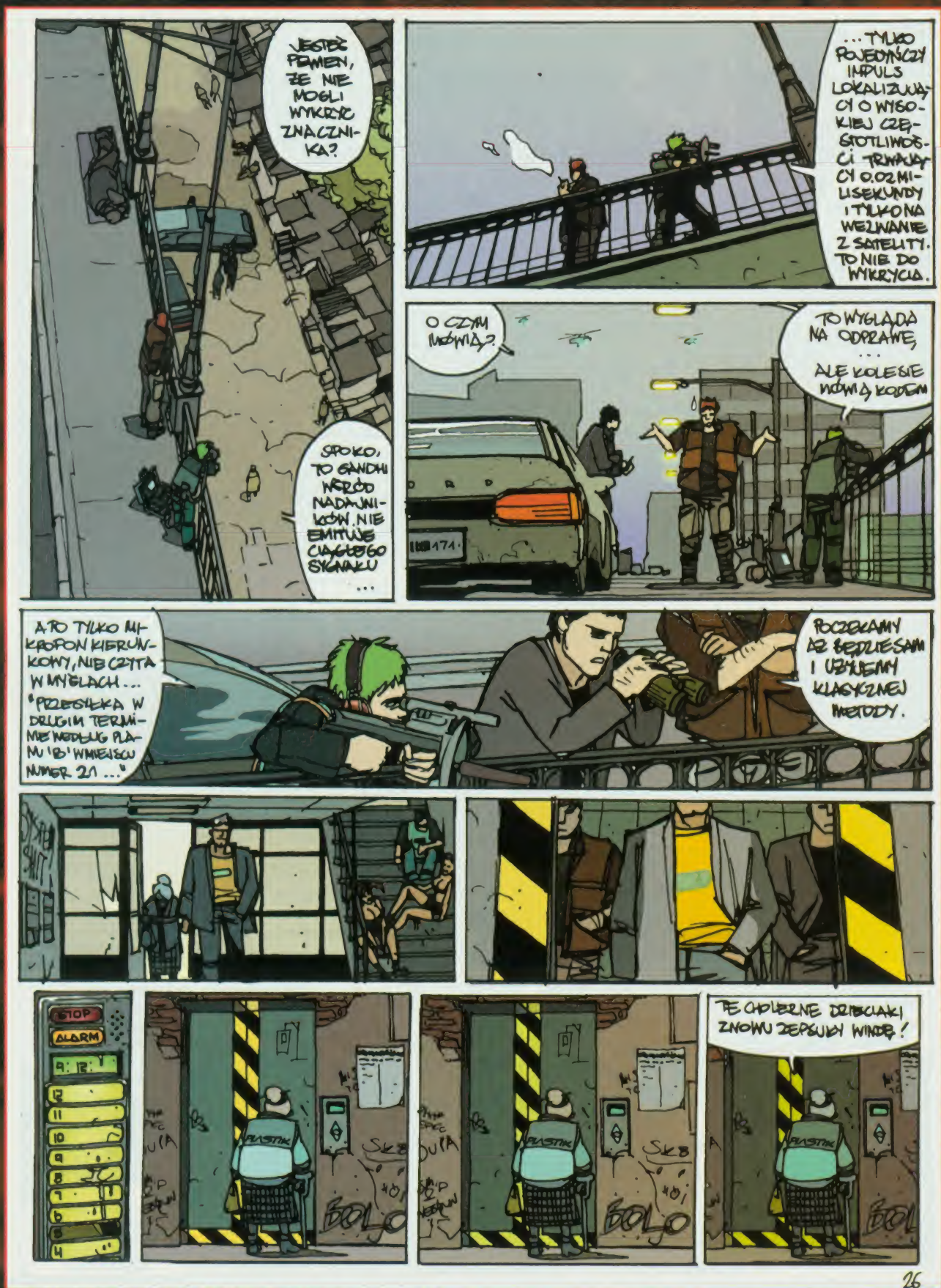
robert h. adler
tobiasz piątkowski










JESTEŚ PEWIEN, ŻE NIE MOGLI WYKRYĆ ZNACZNIKA?
SPOKO, TO GANDHI WŚRÓD NADAJNIKÓW. NIE EMITUJE CIĄGŁEGO SYGNAŁU ...
...TYLKO POJEDYŃCZY IMPULS LOKALIZUJĄCY O WYSOKIEJ CZĘSTOTLIWOŚCI TRWAJĄCY 0.02 MILISEKUNDY I TYLKO NA WEZWANIE Z SATELITY. TO NIE DO WYKRYCIA.
O CZYM MÓWIĄ?
TO WYGLĄDA NA ODPRAWĘ, ... ALE KOLEŚCIE MÓWIĄ KODEM
A TO TYLKO MIKROFON KIERUNKOWY, NIE CZYTA W MYŚLACH... "PRZESYŁKA W DRUGIM TERMINIE WEDŁUG PLANU 'B' W MIEŚCIE NUMER 21 ..."
POCZEKAMY AŻ BĘDZIE SAM I UŻYJEMY KLASYCZNEJ METODY.
STOP
ALARM
PLASTIK
BOLO
TE CHOLERNE DZIECIAKI ZNOWU ZEPSUŁY WINDĘ!

MYŚLISZ, ŻE NIE KŁAMAŁ?
PLOP!
Z AKUMULATOREM NA JAJACH JESZCZE NIKT NIE KŁAMAŁ.
SZKODA TEJ CAŁEJ WÓDKI...
OPŁACI SIĘ. W IZBIE SIĘ NIM ZAJMĄ, TRZY DNI SPOKOJU I ŻADNEGO UKRYWANIA ZWŁOK...
ODPOCZNIJCIE, KURDE? TO ZMYWAMY SIĘ. ZŁAŹ Z MOJEGO WOZU, SWITCH!
WSZYSTKO GOTOWE?
U MNIE WSZYSTKO GRA
SPRZĘT SPRAWDZONY: SPRAWNY
NAPRAWDĘ PRZYSŁAŁ TO POCZTĄ? BEZ KITU?
TO WSZYSTKO JEST FABRYCZNIE NOWE!
TA, PRZYSZŁO JAKO CZĘŚCI DO KOSIAREK.
PRZEKAZANIE MA SIĘ ODBYĆ JUTRO O 18-TEJ NA PARKINGU PRZY ROGU ...
RUCH JEST TAM NIEWIELKI Z POWODU REMONTU ULICY, WIĘC BĘDZIEMY MIELI SPOKÓJ...
ILE CELÓW?
JESZCZE NIE WIEMY.
NIE WIEMY TEŻ KTO DOSTARCZY PSYLOB'A, WIĘC NIE STRZELAJCIE DOPÓKI GO NIE OZNACZYMY.
DO ROBOTY. ZAJMIJCIE POZYCJE WEDŁUG PLANU I CZEKAJCIE. UTRZYMUJCIE ŁĄCZNOŚĆ.

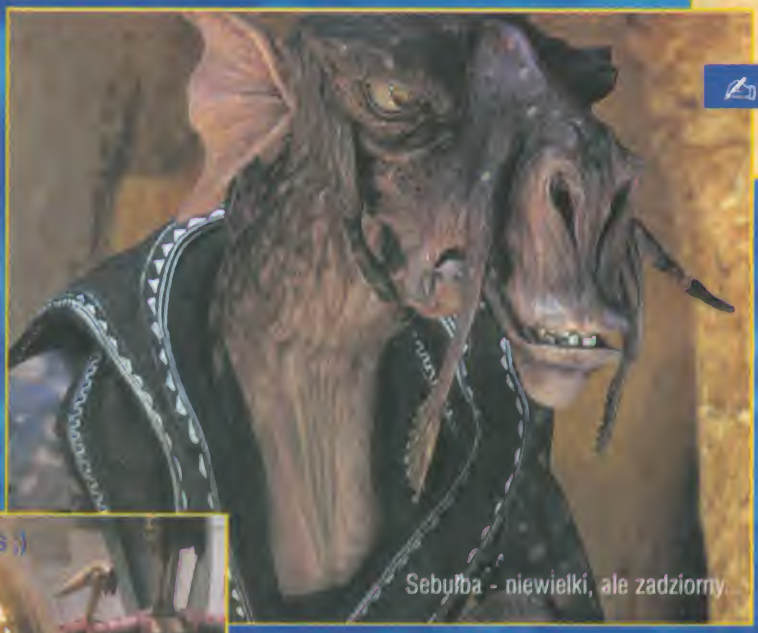
WYPADAŁOBY ZAWIADOMIĆ LAVELLE'A.
ICH KURIER JEST JUŻ PEWNIE W DRODZE.
AMSTERDAM NATIONAL AIRPORT

NIEZBYT

Dzwoni mój brat i mówi, że bilety na pierwszy dzień wyświetlania „Epizodu I" wyprzedane. Szkoda, myślę sobie, ale trudno. Są za to bilety na następny dzień — cóż, jakoś przeżyję. Po niecałych dwóch godzinach stania w kolejce okazuje się, że mamy miejsca na samiutkim środeczku, więc poszło całkiem nieźle. Po trwającym wieczność pokazie trailerów światło gaśnie zupełnie, ludzie wrzeszczą, biją brawo i zaczyna się!

Bite 2 godziny i 6 minut... po których wstajemy i rozchodzimy się do domów. Mój kumpel, który raczej nie jest „freakiem" na punkcie Star Wars pyta: „No i co?! I jak?!". Ja na to „...nie wiem". Bo naprawdę nie wiem. Chodząc po mieście i zaglądając do sklepów z filmowymi gadżetami cały czas tylko słyszę wymiany opinii: „Ten film jest rewelacyjny!!!", „Dla mnie to ostatnie gówno". I tak dalej, i tak dalej... A ja nadal nie wiem. Wszystko wydarzyło się strasznie szybko, wszystko było takie nowe, takie inne, takie dziwne.

Po tygodniu decydujemy, że czas na drugi raz. Wpadamy tym razem do nowego kina, na przedmieściach, dosyć wcześnie, więc ludzi nie ma prawie w ogóle. Fotele wygodniejsze, kawka, ciasteczko, pełen komfort. Światło gaśnie, słychać nieodłączne fanfary 20th Century Fox i w końcu zaczyna się „Star Wars: Episode I: The Phantom Menace". Podejście Drugie.



Sebulba - niewielki, ale zadziorny

TC-14 vs. Battle Droids ;)

W związku z konfliktem między Federacją Handlową i administracją planety Naboo, Najwyższy Kanclerz Coruscant wysyła potajemnie swoich ambasadorów. Dwaj Rycerze Jedi mają nadzieję zażegnać spór. W tym momencie zaczyna się filmowy bieg wydarzeń. Jak przystało na „Gwiezdne Wojny", akcja jest wielowątkowa, choć można zarzucić jej, że zbyt przewidywalna — właściwie już po dwóch trailerach poprzedzających film można było z grubsza domyślić się jej toku. Wbrew obawom starszych fanów, osią historii nie jest postać Anakina Skywalkera, lecz właśnie konflikt na Naboo, a do tego sytuacja przedstawiona w filmie jest bardziej skomplikowana i realistyczna niż w poprzednich częściach. Mimo iż także jest tylko tłem dla przygód głównych bohaterów, stała się wyrazistsza, co jest zdecydowanym plusem filmu. Przeżywane przez ekranowe postaci przygody niestety nie są już tak „prawdopodobne", choć konsekwentnie realizują pomysły z poprzednich filmów. Oczywiście można czepiać się scenariusza, nierównej narracji, dialogów — ale to zdążyli już zrobić zawodowi krytycy. Dla przeciętnego zjadacza filmów istotną wadą „Mrocznego Widma" jest raczej brak napięcia — nie ma momentów, w których widz siedzi z zapartym tchem, przygryzając wargi i wybaluszając gały. Co gorsza, nie ma też wyciszeń. Efekt jest taki, że film posuwa się wciąż tym samym, dosyć szybkim tempem, aż do końca. Tu troszeczkę przyśpiesza, bam!.. i koniec.

Jest jednak coś znacznie bardziej niepokojącego w Epizodzie I. Otóż, z żadną z osób dramatu nie da się identyfikować, o żadnej z postaci nie da się powiedzieć, że się ją lubi jak Hana Solo, Luke'a czy inne gwiazdy Trylogii. Bohaterowie „The Phantom Menace" są nieco zimni i odlegli, żeby nie powiedzieć — obcy. Qui-Gon Jinn jest chłodnym mentorem, Obi-Wan uczniem, który tylko momentami pozwala sobie na okazanie temperamentu. Nawet postaci Anakina towarzyszą umiarkowanie ciepłe uczucia widza. Ów brak więzi emocjonalnej z głównymi bohaterami jest

Obi-Wan i Qui-Gon Jinn
jak widać zaczyna być gorąco

największym rozczarowaniem, choć kto wie, może z czasem się to zmieni. Kiedy? Kiedy poznamy się trochę...

...lepiej, choć nie wystarczająco dobrze, jest z pozostałymi postaciami. Natalie Portman w roli w królowej, mimo iście monarszego, chłodnego zachowania potrafi nieźle ukazać wachlarz targających nią uczuć. Całkiem podoba mi się także matka Anakina, Shmi.

Najbardziej kontrowersyjny jest Jar Jar Binks, komputerowo generowany przedstawiciel rasy Gungan. Ta wykreowana wyraźnie na potrzeby młodszej widowni postać nie wypada tak źle, jak się tego spodziewałem. To samo tyczy się handlarza złomem, Watto.

WIDMO

...ale efektowne specjalnie!

Spacerek na Tatoolne

MROCZNE

Na mroczny koniec Darth Maul, postać ze wszech miar wspaniała. Osobnik bezwzględny i prawdziwy wojownik. Przerażający i fascynujący zarazem. Szkoda tylko, że tak naprawdę wkracza na dobre do akcji właściwie pod koniec filmu. W dużej mierze to dzięki niemu walki na miecze są niezapomniane, a zaręczam, że czegoś takiego jeszcze nie widziałeś.

Jeżeli chodzi o czysto aktorską stronę filmu, to nie ma mowy o rewelacjach: momentami jest lepiej, momentami gorzej. Liam Neeson rozczarowuje bezbarwnością. Ewan McGregor zadziwia spokojem. Natalie Portman zniewala przepięknym głosem, Anakin raczej niepokoi amatorstwem, ale może tak to wyreżyserowano. Brawa należą się Samuelowi L. Jacksonowi i Rayowi Parkowi (Darth Maul). Już we wrześniu dowiesz się za co, a przez wakacje ćwicz dłonie do oklasków. Gorących czy chłodnych, ale należnych.

Dłonie spuchną ci, to ręczę, nigdy wcześniej bowiem nie widziałeś w filmie takiego rozmachu. Strona wizualna wręcz zapiera dech. Projekty do filmu są wspaniałe i dopracowane, począwszy od przepięknych pejzaży Naboo i Coruscant, a skończywszy na kostiumach i najdrobniejszych detalach scenografii. Większość z tych planów nie zostałaby zrealizowana bez komputerów nawet przez przedwojennych efektów specjalnych, drogiego Lucasa. Gdy wreszcie dostał w ręce odpowiednie narzędzia, to zaraz przesadził. Rekordowa ilość cieszących oczy bajerów nieco przytłacza, jednakże strona wizualna sama w sobie jest imponująca. Nawet osoby zdecydowanie źle wyrażające się o filmie przyznają, że czegoś takiego nie widziały.

Watto - nie próbuj mu płacić w republikańskich kredytach

Cute, Little Annie...

Pit-droids krzątają się jak w ukropie...

Oprócz strawy dla oka, w „Epizodzie I" jest także coś dla ucha. Może narażę się ortodoksyjnym gwiezdnowojnom, ale uważam soundtrack do „Mrocznego Widma" za najlepszą ścieżkę dźwiękową ze wszystkich dotąd skomponowanych, a jeden z głównych tematów, „Duel of the Fates", za lepszy nawet niż osławiony „Imperial March". John Williams pokazał swoją klasę i tym razem, choć i on nie oparł się pokusie eksperymentowania. Efektem tego jest na przykład temat zamykający film. Zostawiam go bez komentarza — na razie się do niego przyzwyczajam. Nieodparte jest wrażenie, że momentami, w natłoku akcji, muzyka przestaje być czytelna, jakby się gdzieś rwała i gubiła. Nie zmienia to jednak faktu, że niewątpliwie jest to kawał naprawdę dobrej roboty.

Jaki jest „Epizod I" w stosunku do poprzednich części? Na pewno jest to „kolejny film serii". W każdym z poprzednich (następnych?) odcinków sagi każdy znalazł coś dla siebie i w tym wypadku z pewnością będzie tak samo. Porównywać, czy jest lepszy czy gorszy, nie ma sensu. Ten film jest po prostu inny. Po którymś z kolei obejrzeniu każdy miłośnik SW z pewnością pokocha go tak samo, jak wcześniejsze. Jeśli nie teraz, to na pewno po premierze Epizodu 2 i 3, kiedy cała saga zamknie się definitywnie i stworzy monolityczną całość. Wtedy lekko irytujące luki między kolejnymi częściami na pewno znikną, historia skleci się w jeden ciąg, a to sprawi, że będziemy inaczej patrzeć na „Epizod I". „The Phantom Menace" w niszych czasach musiał powstać jako swego rodzaju kompromis między Trylogią a schyłkiem lat 90. Kompromis między oczekiwaniami fanów i nowych widzów. Moim zdaniem, film wychodzi z tego obronną ręką. A jeżeli oceniać go w ten sposób, to teraz może być już tylko lepiej.

I znów wychodzimy z kina... Mój kumpel pyta: „No i co?!! Powiesz coś w końcu?". Ja na to: „Jest dobrze!". Teraz siedzę sobie w domowym zaciszu, czytam komiks TPM i przypominam sobie film kawałek po kawałku. I co? I nie mogę się doczekać, kiedy ponownie go obejrzę! Ciekawe co powiem, kiedy wyjdę z kina. Po raz trzeci, czwarty, i... tak dalej.

STAR WARS: ORD MANTELL
www.starwars.priv.pl

PRZYTUL SZ

Obca inteligencja? Jest w każdej piwnicy

Jesteś w kinie, oglądasz horror. Boisz się.

Na ekranie mroczna cisza, napięcie, kamera zza pleców bohatera, ciemny korytarz. Nagle...! Mrożąca krew w żyłach kakofonia pisków! Potem tupot małych nóżek i... widzisz szczury. Oddychasz z ulgą, względnie z obrzydzeniem, dokładnie tak samo jak bohater na ekranie. A w chwilę później zza rogu wyłania się prawdziwy potwór/morderca/duch (niepotrzebne skreślić), powód ucieczki lub zgonu kinowego nieszczęśnika. I jest draka. Ale, to właśnie szczury odegrały główną rolę w budowaniu napięcia — boimy się tych gryzoni, nie lubimy ich. Skoro tak, to zdenerwowanie powinniśmy czuć częściej. Stada długoogoniastych co dzień przemykają zwinnie z piskiem obok nas. Co więcej, żyją z nami, dzięki nam i mimo naszej obecności. Nie tylko w filmach.

Marcin Murawski

BRRR... TEN OGON!

Szczury dzielą się — jak to ssaki — na parę grup i kilka podgatunków. Do historii przeszły dwa: szczur śniady, zwany wędrownym i jego nie migrująca odmiana, z czasem przezwana „laboratoryjną". Obie brązowej barwy, przybierającej czasem ciemniejsze (do czarnego) lub jaśniejsze odcienie, do albinosów włącznie.

Szczury wędrowne masowo przemieszczały się i przemieszczają nadal po naszym globie w poszukiwaniu sprzyjających warunków egzystencji. Niegdyś zwiastowały nadejście epidemii ospy, dżumy i innych, dziesiątkujących średniowieczne społeczeństwa chorób. Pojawiały się, żerowały na brudzie, nieczystościach i odpadkach (ale nigdy nie na trupach), a kiedy epidemia gasła, przeganiane przez zdrowych *Homo sapiens* przenosiły się na inne tereny.

Wędrowały tam, gdzie najłatwiej było zdobyć pożywienie — do młynów, spichlerzy, kanałów, piwnic, tuneli. A najchętniej do miast. I to właśnie chęć przebywania i żerowania w pobliżu ludzkich siedzib prowadziła szczury na okręty, które prze-

SZCZURA

mierzały Atlantyk w poszukiwaniu Nowej Ziemi. Do tej pory szczury wędrowne z upodobaniem pływają na statkach... a kiedy z nich uciekają, gnane instynktem i przeczuciem, to wiadomo, że będzie kiepsko z dwunożnymi ssakami, które pozostają na lądzie. Ze statku pierwsze schodzą bowiem szczury. Ostatni zaś — kapitan.

Druga grupa, szczury laboratoryjne, to potomkowie hodowanych od kilku stuleci gryzoni używanych do wszelkiego rodzaju eksperymentów. Nie będę przybliżał tego zagadnienia, wspomnę jedynie, że dzięki eksperymentom hodowcy „dorobili" się kilkunastu odmian, różniących się maścią i cechami zewnętrznymi. Niestety jeszcze jednak nie udało się wyhodować szczura bez ogona, a właśnie ten łuskowato-pierścieniowy fragment najczęściej budzi obrzydzenie płci pięknej. Kupując szczura w sklepie musisz jeszcze wiedzieć, że będzie żył około dwóch lat i po tym czasie odejdzie do szczurzego raju. Umrze na raka, każda sztuka ma bowiem dziedzicznie zaimplementowane komórki nowotworu, które aktywują się mniej więcej po 16 miesiącach życia. To taka, nieco okrutna, zemsta człowieka. Gdyby nie „zaprogramowana" choroba, szczury laboratoryjne żyłyby znacznie dłużej, a ich liczba na świecie wielokrotnie przewyższyłaby liczbę ludzi.

INSTYNKT W SIERŚCI

Szczury są niezwykłymi stworzeniami — ich organizmy mają fenomenalną wydolność. „Robią setkę" poniżej dziesięciu sekund, potrafią godzinami pływać bez przerwy, a także pokonać dowolny dystans na wiszącym sznurku czy drucie. Skaczą na odległość stokrotnie większą od długości ich ciała, która waha się od dziesięciu do dwudziestu paru centymetrów nie licząc ogona. Mają znakomicie wyczulony słuch, doskonale radzą sobie w nocy nie potrzebując do życia silnego światła. To prawdziwi, urodzeni wyczynowcy.

Czy wiesz, gdzie jest największe skupisko szczurów na świecie? W kanałach i tunelach Londynu. Trochę to paradoksalne, że w tych schludnych, wiktoriańskich, dziewiętnastowiecznych konstrukcjach gnieżdżą się zwierzęta uznawane za odrażające i brudne. Jest im łatwiej niż innym zwierzętom przetrwać w tak trudnych warunkach. Żywią się praktycznie wszystkim i mają do tego niezwykły instynkt przetrwania. Jednym z jego przejawów jest życie społeczne — w naturalnym środowisku łączą się w stada, w których ustalone hierarchie nigdy się nie zmieniają, a rozkazy wykonywane są bez wahania, ku chwale gromady. Dam przykład: jeśli stado na swoim terenie znajdzie wyłożone trutki przypominające jedzenie, „szef" wysyła kilka najstarszych i najsłabszych osobników, by te spróbowały pokarmu. Potem stado cierpliwie czeka na rezultat. Dopiero jeśli po upływie paru minut nic się z degustatorami nie dzieje, boss daje sygnał do uczty. Niezwykła to w świecie zwierząt ostrożność...

Z tego powodu podstawowym zadaniem szczurołapów, czyli ludzi wyspecjalizowanych w tępieniu tych gryzoni, jest wkraść się w łaski całego stada, a zwłaszcza największego osobnika. To wymaga czasu: szczurołap musi oswoić zwierzęta ze swoją obecnością, podawać nieskażone pożywienie i dopiero kiedy upewni się, że wszystkie szczury dosłownie jedzą mu z ręki, może wyłożyć trutkę. Potem musi uciekać gdzie pieprz rośnie, bo to mściwe zwierzęta i jeśli znajdzie się ich dostatecznie dużo, to zaatakują w samoobronie nawet człowieka, atakując mocno ukrwione i unerwione miejsca. Szczury to naprawdę bardzo inteligentne stworzenia. I od nas, ludzi, wiele się nauczyły w czasie trwającej od tysiącleci walki. Można też się z nimi zaprzyjaźnić.

MORDERCY NA POKOJACH

Te niezwykle ciekawe zwierzęta nie dają sobie dmuchać w kaszę. Sam miałem kiedyś szczura. Do czasu, kiedy zmuszony byłem pozbawić go atrybutów szczurzej męskości, mój pupil usiłował prowadzić walkę o przodownictwo w naszym małym stadzie. Może wygrałem ją nieco nie fair (gorzej byłoby, gdyby to on ją wygrał), ale wierz mi — dość miałem chronicznego znaczenia terytorium mojego pokoju i nerwowej postawy bojowej, demonstrowanej przez niego przy każdej okazji, tak na wszelki wypadek.

Ptilis — bo tak nazwałem mojego szczura — po wykastrowaniu okazał się być zwierzęciem ze wszech miar towarzyskim i delikatnym. A do tego w swojej „kategorii wagowej" bił inteligencją na głowę wszystkie szynszyle, chomiki, króliki miniaturki i inne gryzonie. Kiedy podawał mi do potrząśnięcia prawą łapkę przez drzwiczki klatki, dobrze wiedział, że zaraz go wypuszczę. Radośnie wybiegał i w podskokach forsował sofę, na której siadałem się przed telewizorem.

Miał kilka swoich ulubionych miejsc. Kiedy chciałem zamknąć zwierza z powrotem w klatce, z zamkniętymi oczami szedłem do jednego z nich i metodą eliminacji lokalizowałem gryzonia. Ptilis uwielbiał wręcz sypiać w mojej pościeli, co jakiś czas kontrolnie przybiegał do mnie sprawdzić, co robię i czy coś się dzieje. Kiedy jednak brałem go na ramię, by wyjść z pokoju i przespacerować się po dworze, biedakowi zwieracze odmawiały posłuszeństwa. Szczur (wałach?) pietrał tak, że aż żal było patrzeć. Agresor? Skaczący do gardła? Zabójca ludzi? Przesada...

Mój Ptilis najbardziej obawiał się... drugiego szczura. Raz czy dwa spotkałem się z przyjacielem, który był szczęśliwym posiadaczem szczurzycy. Wierz mi: zwierzęta były tak nienaturalnie wystraszone swoją obecnością, że o jakiejkolwiek formie kontaktu nie było mowy. Szczurza panna wymierzała mojemu kawalerowi ciosy w okolicę pyszczka, otwartą łapką przez drzwiczki klatki, naiwnie licząc, że Ptilis pomoże jej je otworzyć. A mój gentleman (gentlerat?) przyjmował je ze stoickim spokojem, od czasu do czasu tuszując zażenowanie toaletą i wygładzaniem futra. Powiem szczerze — byliśmy solidnie rozczarowani. Mimo to, od paru lat wszystkim znajomym polecam właśnie szczura jako zwierzę domowe. Tanie, łatwe w utrzymaniu, komunikatywne i zajmujące mniej miejsca niż pies. I przede wszystkim — inteligentne. Bardziej, niż się spodziewasz.

Wróćmy do kina. Bohater idzie korytarzem, a ty od razu wiesz, że wylecą za nim tresowane szczury i będą radośnie popiskiwać. Radośnie, bo biegną w stronę niewidocznych dla widza miseczek z masłem z orzeszków ziemnych. Szczury uwielbiają ten przysmak, dla niego są gotowe nawet przegryźć teksturę imitującą w filmie ścianę. A krzyk roznegliżowanej panny udający strach, jakieś dziwne przyrządy, stojący obok *Homo sapiens*, światła i inne rekwizyty absolutnie im w tym nie przeszkadzają.

Zresztą my, ludzie, rzadko kiedy im przeszkadzamy. Szczurów nie brzydzi nawet to, że nie mamy nagich, łuskowatych ogonów. Takich fajnych, kiedy się już przyzwyczaisz...

Rattus Incubus

PAMIĘTNIK ZNALEZIONY W KLATCE

wtorek rano

[illegible]

wtorek wieczorem

[illegible]

mi się w środowisku. Mi wreszcie do dziecka. Wtedy zaczęłam pracować nad wersją 12 nazwanych szczurów i czekałam. W ciągu pierwszych 2 minut mojego trzy Czeskie dały. Reszta została się z nim bardzo w czasie dalszej pracy. Następne dopiero 34 dzikie szczury, które po dalszej pracy na dłuższy czas przyzwyczaiłam mu przynieść jakoś — potrzebuję 34 par zwykłe z odpowiednie przeciwnych, zwalniających się w bezpośrednie niezależnym dla swojej środowiska dzikich kuzynów. Dla zwierząt wykalkulowali w ciągu roku z wyjątkiem dwa szczurzych pana mamusia zwyczajnie w opinii o obserwacjach jakie poczynił nadzór w tych kilku pokojach jak wszędzie szczury potrzebują zaledwie kwadransa, by przemierzyć się do naszego szczurzego raju. Dzięki zabiegom klimatyzacyjnym zwierząt będzie tutaj wiosna, czym jest nadzieja, której nie pewna nie mogli nie dacy brakuje.

środa rano

Nareszcie się wspomniałam. Ile wreszcie wspomnień nastroiły mnie refleksyjnie. Wstaję, ale się tak mogę się oczywiście mówić, że my i tutaj rożnimy się od siebie. Jednak wiemy tutaj zdaje się tego nie dostrzegać. Zwłaszcza psychologia przyszłej ogół jak sama nazwa wskazuje powinna się zajmować nie szczurami tylko ludźmi. Wtedy zresztą nasze wyniki badawcze zastosowania wyciągnięcia na zwierzętach nie pewnie, jeżeli w ogóle będą pamiętać badacze ich zbadacze?). Zastanowiłam się nad przeniesieniem na zachowanie się gdzieś pod koniec czerwca na zachowanie się rodzeństwa. Słyszę kroki, wracam dokończę wieczorem.

środa wieczorem

Znów na stanie. Otworzyła i co łakomstwie mam BANG!?! Już zresztą zdążyłam rozumieć, że nasza praktyka się na dziecko dziennie? Przyszedł pomiar do terenu. Ludzkiej zabawka eksperymentatorów, która nagminnie nas nęcano, jest fabryka. Zazwyczaj mamy jak najszybciej odbudzić jedzenie. Kiedy to się zdarzyło, tutaj wciąż tej zabawy pokoju nie mam, aby pobranie laboratorium na rozrzucanie się rzeczywistości przede wszystkim. Zwłaszcza dla tych, z tak dobrze rozumiejącym zwierzętami. I to zwłaszcza się wtedy. My Wydziałowcy nasze „postępowadzące" postanowiono „wyłączyć" razem naszych zawsze. Mi to z wyczerpania nie było. Hopsia, a tyle trudno było podzwonić nas bardzo wrażliwego czucia słuchowego. Jedyną metodą byłoby zedrzeć skórę, ale bez mej Hopsia na swoje. W dodatku, jak kto z doświadczonych, ale przecież na nowym wychowawczego stopnia się kalkulacji. Czy wynik otrzymuje przez Kalkulację nie mamy tego? Ale się i dobrze, dzięki zabawie, jak łatwo jest mały uwarunkować. Wpuścił mnie kotka do klatki z umieszczeniem dźwiękowych przysmaków. Zaczęłam z nudów się nim bawić. W pewnym momencie, kiedy wchłonęłam pyszności czerwonej gorąc, zauważyłam się ona w naszym. Ok. — pomyślałam — sprawdzę co to jest za nowy dźwiękowy. Była nagród smaczny. Wypadłam na pomysł, żeby wprowadzić jedzenie z laboratorium. Do tych rzeczy należy się schemat, do zabawy czerwony, a do podawania na talerz. Ale pozytywne nie wszystkie tylko szczęście co ja. Mojemu Luzowaniu. Wtorkiem w dzisiejszej części i wykonanie chciałam w nowych nazwa eksperymentalnej zawiązanie. Kiedy wreszcie zdążył własnej pogodzenia, tak długo nam manipulował, że zniknęła się pozycja zgromadzeń w klatce nie wspomnę czego. To jak na dziś. Dobranoc.

czwartek rano

Psychologia to pierwsze miejsce o szczurach z studentach pierwszego roku. Cała grupa, ze studentów, którzy dzisiaj to mnie przyszli, nie bardzo co chwilę? Możliwe, wyjaśnili nie będą już te oczy podrzucone tapy na dzisiaj. Nie jestem zadnych pewni — wyjaśnili zupełnie się kurczy Agnieszki w pomocy kilku bardzo ciekawego eksperymentu.

czwartek wieczorem

Już chyba wiem co na mnie. Abstrakcyjnie się do tego, że kiedy bardziej mi coś głowy kiedy spię. Ciekawe, do czego jest to potrzebne? Mój sąsiad nie wrócił od wczoraj. Zaczynam się o niego martwić. Może zawiera wyjaśnić na zmartwychwstanie z przeszłości a szóstego zbiegu? Kogo ale tutaj jeden szczur w to czy w to? Tak wiec zostałem tylko ja i taki rozwydrzony kolec dwa. Kiedy indziej. Nie, inne się. Kiedy tego mamusi byłe w ciąży, wreszcie jej pozwala dawkę rozrzucenia. Cały mój tylko z względu ich samczyni. Nie przypadła wcinać do czasu mi mamie, ani nikomu z gniazda. To godzinę ostał się tylko jeden tak go zdążek wyciągnąć. Jutro kiedy się spać, bo jutro pobudzę kolec eksperymentu.

piątek rano

aneks

Na tym kończą się wspomnienia Archibalda VIII. Kano wyjęto mu pazur, który wszczepiono do mózgu i po odtworzeniu użytkowo jednostki, która mu tu zwróci. Tak przygotowanej substancje wdrożyło kilkoro innym szczurom i go podano, czy przypadkiem nie boją czyte się uczyć się kanowość bolu. Być może w przyszłości, jeśli potwierdzą się wyniki, będzie to można ogłaszać zastosowanie praktyczne. Wyniki są najbardziej przyszłych badań i ich nalizgów spotrzeli się blok na to i mniej zdolnych, aby i on mógł pojmować wszystko w tej. Ale jestem całkiem odpowiednim ośrodkiem wszelkich form zwierząt na naszej planecie. Jest jeszcze zachodnio niepełnego bratnia, z którą na mnie dzisiaj nie dostrzegłem do pierwszego. Czuję jednak pewne wątpliwości, które przy bliższym mojego mi nauce o bardziej psychicznie, robione oprzeć się na zachowanie zwierząt. Na szczęście dzięki się to rozwiązywać, ale i tak podręczniki mają się od opisów eksperymentów, przy których ja nowy tutaj gdzie to zmieszanie. Badania opracowywane czasem nie zwracając uwagi na zdawałoby się oczywiste, który i czasem na przykład, że gdzieś uczą się o wiele wolniej od szczurów, ponieważ potrzebowały znaczne więcej prób aby opanować bariery. Wiele razem potrzebowano by zauważyć, że szczury, o wiele lepiej radzą sobie w znalezionym z nie fabrycznie nakonwencjonalnego, ii-sześciu. Prawdziwa jego jest to, że takie miejsce naukowi przyzwania jeli środowisko naturalne, jakim są klatki, nie środowisko naturalne gdzieś. Psiki trochę dużo czasu aby zaadaptować się do klaustrofobicznych warunków, jakie stworzyli im eksperymentatorzy. Nie sądzę, aby kwestionować było możliwe dowiedzenie się to 100% pewności, co się dzieje czują czy myśli (jest w ogóle można tak nazwać procesy w ich głowach?), dosłi tak, to jak można odmówić im prawa do tego co robią ludzie? To, że w pewnych momentach zachowujemy się podobnie a nawet nie wtedy kiedy mówimy o szczerze, to tak nazwać, że zwierzęta zwyczajnie nie są rozumne. I wreszcie dzisiaj nie zauważyłam sprawdzania na to a spotkanie z nimi mamusi ich czasem przeszkadza to czyni psychologii behawiorystami. Bohaterą naszej były eksperymentu przeprowadzone na zwierzętach w laboratoriach, nagle okazuje się, że to co boją szczury czy szympansa, może okazać się zabójcze dla ludzi. Dlatego zarządzam wszystkich, którzy chcą zgłębić tajemnice ludzkiej mowy, aby z uwagą i szczerymiem wiadomym sumieniu ludzkim spoglądali na wyniki wszelkich eksperymentów na zwierzętach. Może one nie myślą. Ale czują na pewno. Tak, słyszę... wiemy, o Dziu bardzo dużo. Głośno nawet za złot wiele.

KASKADERZY I DUBLERZY

ZWIERZĘTA DOŚWIADCZALNE

Dunbar

Delikatny dźwięk zamka szyfrowego informuje o odblokowaniu wielkich, szklanych drzwi. Odsuwają się one bezszelestnie i stajesz przed nieskończenie długim korytarzem, wzdłuż którego ciągną się szeregi kolejnych wejść. Wybierasz przypadkowo jedne z nich. Całe pomieszczenie zastawione jest niezliczoną ilością szklanych naczyń, wypełnionych różnokolorowymi substancjami. Większość z nich gotuje się, wydzielając toksyczne, siwe opary. Nagle, do pokoju wpada kościsty mężczyzna w białym fartuchu, z włosami w całkowitym nieładzie. Nerwowo rozgląda się zza grubych szkieł, jest niezdrowo zaaferowany. Rzuca się ze strzykawką w ręku w kierunku stojących w rogu klatek. Z jednej z nich wyciąga przerażoną mysz. Pisk — igła zatopiła się w wątłym ciałku. Chwilę po zastrzyku zwierzątko zaczyna powoli zmieniać się w jakieś potworne monstrum. Szalony naukowiec zawładnie światem przy pomocy stworzonych przez siebie mutantów...

...tak mniej więcej wygląda ogólne wyobrażenie o naukowcach i ich pracy. Wielu ludzi sądzi, że w laboratoriach zwierzęta są poddawane koszmarnym eksperymentom, których efektem jest powoływanie do życia potworów lub niczym nie uzasadnione zadawanie zwierzętom bólu. Stereotyp ten utrwalany jest przez filmy, książki czy gry, a sytuacja tak naprawdę wygląda zgoła inaczej.

Bardzo wcześnie nauczyliśmy się wykorzystywać zwierzaki do wszelkiego rodzaju doświadczeń. Już w Cesarstwie Rzymskim możnowładcy, jeżeli nie byli przekonani o lojalności gospodarza, uciekali się do podawania serwowanego jedzenia najpierw swojemu kotu i dopiero gdy pupil nie wykazywał żadnych nieoczekiwanych reakcji zabierali się do ucztowania. Ci mniej humanitarni, zamiast zwierzaków wykorzystywali niewolników...

Dziś pod pojęciem doświadczeń na zwierzętach rozumiemy zupełnie inne działania. Obecne eksperymenty służą gromadzeniu wiedzy z zakresu fizjologii i psychologii, tak, by można było wykorzystać ją później w bardzo różnych działach medycyny — chirurgii, transplantologii czy psychiatrii. Historia dowiodła, że badania na zwierzętach były kamieniem milowym w rozwoju nauk biomedycznych.

Największy chyba wpływ na współczesny obraz medycyny miały prace prowadzone pod koniec XIX wieku przez Ludwika Pasteura. W owym czasie lekarze uważali, że wszelkie choroby mają swoje źródło w zakłóceniu wewnętrznej równowagi organizmu, na przykład przez przelatującą kometę. Istnienia bakterii i innych mikrobów nikt nawet nie podejrzewał. Pasteur nie tylko rozszyfrował naturę badanych przez siebie chorób (wąglika i kurzej cholery), ale zauważył też niezwykle istotne zjawisko. Okazało się, iż chorobotwórcze mikroorganizmy przenoszone na kolejne pokolenia kurcząt i królików traciły zdolność do wywoływania choroby, a zainfekowane takimi szczepami zwierzęta stawały się odporne na bardziej zjadliwe odmiany. Obserwacje te doprowadziły do wynalezienia szczepionek oraz surowic, które w większości przypadków uzyskuje się podobną metodą do dziś. Do dziś również, każda nowa szczepionka czy lek przed wprowadzeniem na rynek przechodzi szereg testów na zwierzętach, głównie na myszach, szczurach, świnkach morskich i królikach. Dopiero po kilku miesiącach, a nawet latach badań rozpoczyna się druga faza, w której użyteczność nowego specyfiku jest sprawdzana na grupie ochotników. W podobny sposób bada się efektywność i ewentualne skutki uboczne przy tworzeniu leków przeciwbólowych, hormonalnych i wielu innych. Właśnie połknąłeś tabletkę i przestał boleć cię ząb, możesz spokojnie grać czy pracować dalej? Podziękuj za to także myszom i szczurom.

Aby opracować nowy lek, badacz musi wiedzieć, co właściwie dzieje się w żywym organizmie. Większość tego typu informacji uzyskiwana jest dzięki zwierzętom. Wykorzystanie myszy i świnek morskich pozwoliło opanować takie choroby jak odra, gruźlica czy polio, które przed laty zbierały ogromne, śmiertelne żniwo.

Nauka, która ma dwa końce. W zwierzętach wykonuje się testy nie tylko leków, ale i całego szeregu kosmetyków — szamponów, mydeł itp. Za przykład niech służy królik, któremu wpuszcza się krople szamponu bezpośrednio do oka, aby sprawdzić, czy nowa substancja zapachowa nie będzie wywoływać stanów zapalnych. Inny przykład to sprawdzanie żywych chomików na wytrzymałość [illegible]. W [illegible] sprawdzano też, [illegible] się w naturalne [illegible], jaką stanowi skóra. Próby te wywołują u [illegible] zwierząt, [illegible] tak [illegible] by [illegible], a w ich efekcie pojawiają się [illegible] do zwierzęcia. [illegible] obrońcy praw zwierząt, twierdząc ponadto, że wnioski płynące z takich prób wykorzystujących zwierzęta nie dają się przełożyć na realia ludzkiego organizmu.

Na szczęście nie wszystko jest tak czarne. Od kilku lat obserwowana jest wyraźna zmiana w podejściu badaczy do warunków testów żywych. Zwraca się coraz większą uwagę na poszukiwanie metod alternatywnych, a już od wielu lat naukowcy decydują się na wykorzystanie zwierząt jedynie w sytuacji, gdy jest to jedyny sposób by [illegible] badanie. Wprowadzone wyraźniej badania [illegible] przeprowadza się obecnie na [illegible] skórze. Tego typu alternatywne metody są przeciętnie 5–10 razy droższe, a [illegible]. Złotówka więcej za szampon, to chyba niewysoka cena za spokój sumienia?

Są jednak także dziedziny medycyny, gdzie praktycznie niemożliwe jest zrezygnowanie z wykorzystania zwierząt doświadczalnych. Doskonały przykład stanowią prace nad urządzeniem o wdzięcznej nazwie „płuco-serce”, niezbędnym w chirurgii. Dzięki próbom z płuco-sercem wykorzystano się [illegible], który był podłączony do mechanizmu mającego za zadanie przepompowywać i natleniać krew w czasie, gdy serce nie funkcjonuje. Co więcej, tylko dzięki badaniom nad żywymi zwierzętami możliwe jest dziś przeprowadzanie operacji na otwartym sercu człowieka. W czasie takich zabiegów, w ludzkim organie wymienia się źle funkcjonujące lub uszkodzone zastawki, elementy pozwalające skutecznie pompować krew. Funkcjonalność tych części zamiennych musiała zostać sprawdzona w warunkach spotykanych w żywym organizmie. Dzięki wszczepianiu ich świniom, psom i owcom, mamy dziś zastawki serca na tyle dobre, że pozwalają one nie tylko normalnie pracować człowiekowi, który dawniej nie dożyłby czterdziestki, ale także uprawiać sport, czasem nawet wyczynowo.

Mało znany jest aspekt hodowli zwierząt transgenicznych. Ich nazwa sugeruje przenoszenie genów — i tak jest w rzeczywistości. Być może zwierzęta te będą przyszłością przemysłu farmaceutycznego, stając się prawdziwymi fabrykami leków. Informację genetyczną zwierzęcia (świni) zapisaną w DNA uzupełnia się dodatkowym fragmentem — genem, odpowiedzialnym na przykład za powstawanie białka specyficznego tylko dla ludzi. Ale nie jest to zwyczajne białko, jak i nie jest to zwykły proces hodowli. Białko to jest odpowiedzialne za krzepnięcie krwi, a jego brak uniemożliwia zasklepienie nawet zwykłych draśnięć. Rzecz może niezauważalna, ale u osoby cierpiącej na hemofilię skaleczenie się w palec podczas krojenia chleba może spowodować tak duży upływ krwi, że staje się on powodem silnego osłabienia organizmu. Z pomocą przychodzi nauka, prowadząc ze sobą zwierzęta doświadczalne. Specjalny zabieg powoduje wprowadzenie nowego genu do DNA zawartego w jądrze, ale w taki sposób, że białko niezbędne do normalnego funkcjonowania chorych ludzi produkowane jest w mleku karmiących samic. Na początku lat 80. na kozach i myszach rozpoczęto z pozytywnym skutkiem próby na myszach. Następnie różne grupy badawcze starały się uzyskać transgeniczne krowy, owce i świnie. Takie zwierzęta nie wyróżniają się w oborze niczym szczególnym oprócz tego, że w ich mleku zawarte jest białko mogące ratować życie tysięcy ludzi. Dodajmy tylko, iż sztuczne wytwarzanie takich „leczniczych” białek jest obecnie prawie niemożliwe lub niewiarygodnie drogie. Dzięki zwierzętom transgenicznym możliwa staje się względnie tania produkcja substancji aktywnych biologicznie, a obniżenie ceny znacznie zwiększy dostępność leków.

Jedno jest dziś pewne — liczba zwierząt doświadczalnych wyraźnie spada. Odchodzi się od wykorzystywania ich podczas procesu dydaktycznego w szkołach i na uczelniach. Filmy, modele oraz symulacje komputerowe stają się coraz popularniejsze i doskonalsze, co obok oszczędzania życia zwierząt, ogranicza także strach uczniów związany z wykonaniem sekcji. Wirtualna nauka jest bezkrwawa i nie wymaga zabijania ani okaleczania istot żywych, by wykształcić dobrych biologów czy lekarzy.

Liczbę doświadczalnych zwierząt wykorzystywanych podczas badań szacuje się na 50 milionów rocznie. Choć liczba ta wydaje się przerażająca, to można zaradzić jej siłę przedstawiając następujące wyliczenia. Otóż, przeciętny Brytyjczyk zjada w ciągu swojego życia: 8 krów, 36 świń, 36 owiec i 750 sztuk drobiu. Odpowiednia statystyka dotycząca doświadczeń, dla tegoż Anglika, jak i każdego innego mieszkańca Ziemi, rysuje się następująco: 2 myszy, jedna świnka morska i jeden przedstawiciel innych grup świata zwierzęcego. Zwiększona została także kontrola nad wykorzystaniem zwierząt laboratoryjnych. Przy instytucjach naukowych tworzone są Komisje Etyczne, które wymuszają minimalizację użycia zwierząt lub całkowite jego wykluczenie, jeśli możliwe jest zastosowanie innych metod badawczych. Naukowiec–szaleniec torturujący zwierzęta pozostanie więc jedynie postacią z filmów, komiksów i gier, ale nie należy tego żałować.

Świetnie sprawdził się on jako dyżurny czarny charakter, na którym chętnie przeprowadzają doświadczenia z bronią [illegible] bohaterowie. Prawdziwi naukowcy nigdy nie posłużą się zwierzętami, jeżeli nie będzie to naprawdę konieczne. Taka jest między nimi, a stereotypem, różnica.

MAŁO NAS?

Geometria apokalipsy

Kilgor

Powszechnie obowiązująca wizja przyszłości maluje obraz świata zdominowanego przez szczury. Może do tego dojść, ale nie z powodu odporności tych zwierząt na promieniowanie radioaktywne i inne zanieczyszczenia, tylko z przyczyny bardziej prozaicznej: one poddają się naturalnym mechanizmom ograniczającym liczebność populacji, my nie stosujemy żadnych.

LUDZIE — TRYBY W MACHINIE DOBROBYTU

Na przełomie XVIII i XIX wieku gospodarka Wielkiej Brytanii kwitła. Rozliczni myśliciele ery wczesnego kapitalizmu byli dobrej myśli, gdyż niewidzialna ręka rynku sypała obficie groszem do ich kieszeni. — Jak by tu jeszcze zwiększyć zyski? — zastanawiali się, i zaraz odpowiadali: potrzeba więcej siły roboczej, czyli ludzi. Rachunek był prosty: więcej robotników to większa produkcja, a wzrost podaży towarów doprowadzi do spadku cen i wzrostu powszechnego dobrobytu. Idźmy i mnóżmy się więc!

Z chóru pronatalistów wyłamał się Thomas Robert Malthus (1766-1834), duchowny, ekonomista i demograf w jednym. Uczony ten mąż, w pracy „Zarys prawa ludności" z roku 1798 stwier-

Niektóre kraje ogarnięte przemocą i ich ludność w roku 1950 oraz w roku 1999

Algieria:	8.8 mln/30.2 mln
Afganistan:	9 mln/24.8 mln
Etiopia:	18.4 mln/58.4 mln
Haiti:	3.3 mln/7.5 mln
Nikaragua:	1.1 mln/4.8 mln
Ruanda:	2.1 mln/8 mln
Salwador:	2 mln/5.8 mln
Zair:	12.2 mln/49 mln

dził, że podczas gdy suma środków utrzymania wzrasta w postępie arytmetycznym (1, 2, 3, 4, 5 itd.), wzrost ludności dokonuje się w postępie geometrycznym (1, 2, 4, 8, 16 itd.). Dysproporcję pomiędzy liczbą ludności a ilością wytwarzanych środków spożycia Malthus ogłosił za naturalne prawo przyrody; złagodzić jego działanie mogłoby jedynie zlikwidowanie przeludnienia.

Wedle Malthusa, nadwyżka spyży powoduje szybki wzrost populacji, zatrzymuje go zaś głód, wojna i zaraza, wywołane niedostatkiem pożywienia. Teoria ta spotkała się z dużym poparciem ze strony ideologów liberalizmu i była często wykorzystywana jako argument przeciw polepszaniu losu ludzi ubogich. Dzieła Malthusa zainspirowały uczonych do prowadzenia studiów demograficznych, a mizantropów do głoszenia maltuzjańskiej apokalipsy. Postęp w dziedzinie gospodarki rolnej przyniósł jednakże ogromny wzrost produkcji — widmo przeludnienia przestało zaglądać w syte oczy spasionych kapitalistów. Do czasu...

Idee Malthusa wskrzesiły potężne eksplozje bomb demograficznych w krajach Trzeciego Świata, w latach 60. i 70. XX wieku. W roli zapalnika wystąpiły elementarne udogodnienia cywilizacyjne: wystarczyła odrobina higieny, by w ubogich państwach Azji i Czarnego Lądu drastycznie spadła śmiertelność niemowląt i kobiet w połogu. W Indiach doszło do tego, że rząd Indiry Gandhi oferował każdemu mężczyźnie radio tranzystorowe w zamian za poddanie się zabiegowi sterylizacji! Projekt upadł, z powodu nadmiaru chętnych przy jednoczesnym niedostatku radyjek. Jeśli kogo to śmieszy, niech sobie wyobrazi desperację mężczyzny, który za cały majątek ma kilkanaścioro dzieciaków i żadnego dla nich jedzenia.

„Zielona rewolucja", czyli unowocześnienie metod uprawy roli i hodowli w krajach zacofanych, ponownie złożyła maltuzjanizm do grobu. Nie na długo jednak: ludzi w dalszym ciągu uparcie przybywało w postępie geometrycznym, żywności zaś — ziarnko do ziarnka. W chwili kiedy czytasz te słowa, na świecie głoduje 800 milionów osób. Pewnym rozwiązaniem może być wytępienie szczurów (które co roku pożerają lwią część plonów), nie jest to jednak proste zadanie. Gryzonie te są odporne na choroby, trutki i pułapki, mnożą się błyskawicznie i... no właśnie: jak to się dzieje, że nie dochodzi do przeszczurzenia?

SZCZURY W STRESIE

W marcu roku 1947 dociekliwy amerykański etolog John B. Calhoun postanowił sprawdzić, co stanie się z populacją szczurów, kiedy zamknąć ją w ograniczonej fizycznie przestrzeni. Polem doświadczalnym stała się specjalnie uszczelniona stodoła opodal Rockville w stanie Maryland, USA. Umieszczonym tam gryzoniom regularnie dostarczano żywności i wody. Jedynym dyskomfortem była ciasnota.

W pierwszej serii czternastoletnich doświadczeń, badacz umieścił w stodole pięć ciężarnych samic dzikiego szczura wędrownego. Po dwudziestu ośmiu miesiącach obserwacji Calhoun stwierdził, że mimo braku wrogów naturalnych i obfitości pożywienia, stadko osiągnęło liczebność zaledwie 150 sztuk. Z prostej kalkulacji wynikało, że potomstwo owych pięciu szczurzych Ew winno liczyć około 50 tysięcy ogoniastego pogłowia. Gdzie się podziała reszta?

Jak się okazało, szczury w stanie dzikim łączą się w grupy liczące maksymalnie dwanaście osobników, zaś „nadwyżki" zmuszane są do opuszczenia terytorium należącego do kolonii. Ograniczoną powierzchnię stodoły podzieliło między siebie tuzin stad, w których i pomiędzy którymi dochodziło do tak zaciętych walk, że matki nie były w stanie odchować młodych. Calhoun pomyślał sobie wtedy: a gdyby tak jeszcze bardziej je stłoczyć?

W latach 1958–1961 uczony poddał szczury „eksperymentowi zatłoczenia". W stodole zbudował pomieszczenia o powierzchni 12,6 m^2, przedzielone na cztery części z pomocą przepierzeń, przez które przepływał prąd elektryczny. Wedle wcześniejszych doświadczeń, w każdym pomieszczeniu, mimo iż maleńkim, mogło współżyć względnie normalnie 40 do 48 gryzoni, jeśli tylko nie widziały się lub nie wyczuwały zmysłem powonienia. Kiedy urodzone w pomieszczeniach pokolenie dorosło, badacz usunął zeń pramatki stada. Odtąd ograniczył się do obserwacji, dostarczania pożywienia i usuwania nadmiaru młodych, tak by populacja w jednym pomieszczeniu nie przekroczyła 80 sztuk, to jest podwójnej maksymalnej liczebności. Powyżej tej liczby ujawniłoby się u szczurów śmiertelne działanie stresu fizjologicznego, ale o tym za chwilę.

W normalnych warunkach, młode lecz już dojrzałe szczury staczają serię walk, w których ustalona zostaje trwała hierarchia dominacji i podporządkowania w stadzie. W sytuacji przegęszczenia, populacja podzieliła się. Wyraźnie najsilniejsze samce (maksimum trzy) zagarniały dla siebie i swoich haremów stosowną liczbę zagród, w których toczyło się w miarę normalne szczurze życie, wypełnione seksem i rodzicielską, czułą opieką nad młodymi. Zanikło jednak zwyczajowe tabu terytorialne, dominia trzeba było utrzymywać siłą. Pozostałe osobniki zasiedlały bezpański teren, na którym niezawodnie rozwijało się zjawisko nazwane przez Calhouna „bagnem behawioralnym".

Owo bagno polegało na drastycznej zmianie społecznych zachowań gryzoni. Śmiertelność wśród samic wzrosła o 350 procent, zaś te, które przeżyły, przestały dbać o swoje młode (jeśli zdołały urodzić je żywe). Samce porzuciły zwyczaj rytualnego tańca przed aktem płciowym i w ogóle wszelkie grzeczności: jedne (dominujące) łączyły się w grupki dokonujące aktów przemocy, zbiorowych zgwałceń na ocalałych samicach i kanibalizmu na młodych; inne obcowały z samcami, starymi osobnikami i wszystkim, co nie zdołało uciec. Jeszcze inne wycofywały się z wszelkiego współżycia z pobratymcami i wychodziły z nor tylko wtedy, gdy inne szczury spały. Nadzwyczajna w naturalnych warunkach stabilność hierarchii społecznej ustąpiła systematycznym walkom o władzę pomiędzy dominującymi „bagiennymi" samcami. Z braku terytorium, zwycięzca wraz ze swym gangiem obejmował na czas kadencji miejsce opodal skrzyni z pożywieniem — co miało wartość jedynie symboliczną, ale nie użytkową. Szczury nie umiały też powstrzymać agresji i godzinami nękały pokonanych, okazujących podporządkowanie przeciwników, co normalnie zwierzętom tym się nie przydarza.

ZWIEWAJMY NA MARSA

Dopóki zagęszczenie utrzymuje się na poziomie dwukrotnego maksimum, jego skutki z punktu widzenia „gatunkowego" są pozytywne — mnożą się osobniki najsilniejsze i najagresywniejsze, słabe zaś, nawet jeśli grasują w gangach, wymierają. Separacja zmysłowa (np. z pomocą przepierzeń) opóźnia rozwój patologicznych procesów, jeśli jednak tłok nadal rośnie, na scenę wkracza wynajmowany przez Matkę Naturę w takich chwilach morderca: stres. W ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat, uczeni wielokrotnie mieli okazję przekonać się, że populacje wielu, i to dalekich gatunków zwierząt, w sytuacji przegęszczenia załamują się. Lemingi, walenie, kraby i jelenie; pingwiny, króliki czy cierniki — zaczynają zapadać na nieznane dotąd choroby albo zmienia się metabolizm ich organizmów w stopniu uniemożliwiającym rozród, a nawet doprowadzającym do śmierci; wreszcie — agresja wewnątrzgatunkowa osiąga poziom Mount Everest. Malthus mylił się: nie wystarczy pożywienie. Ludziom, jak każdemu gatunkowi, potrzebna jest przestrzeń.

Jeżeli można by ekstrapolować wnioski z powyższego eksperymentu na przepowiednie dotyczące przyszłości ludzi (a pewne badania wskazują, że można), to jaka z tego płynie nauka? Jeśli porzucimy myśl o regulacji przyrostu naturalnego, to musimy myśleć o nowych terytoriach do zasiedlenia, na przykład — Marsie. Nie wystarczy zamknąć ludzi w małych mieszkankach wieżowców i kazać komunikować się przez internet. Nie wystarczy wynaleźć kolejną metodę uzyskiwania białka i węglowodanów. Separacja od kontaktów twarzą w twarz, użyźnienie pustyń, karczowanie dżungli, przemysłowa hodowla i przetwórstwo planktonu czy larw muchy płujki odwleką jedynie moment, w którym okaże się, iż dużo nas.

Dużo za dużo.

Ucho na świat

Oz

Wszystko co powiesz, może zostać wykorzystane...

Wyobraź sobie, że żyjesz w Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Australii, Kanadzie lub Nowej Zelandii. Mieszkasz w kraju wielkich swobód obywatelskich i wolności słowa. Wyobraź sobie, że jadąc na spotkanie z kolegą, utknąłeś w korku. Zdenerwowany, zlany potem wyciągasz komórkę, dzwonisz do kumpla, usprawiedliwiasz się z prawdopodobnego spóźnienia i rzucasz do telefonu kilka ostrych słów na temat rządu, senatu, czy parlamentu. Zachodzi wielkie prawdopodobieństwo, że twoja rozmowa została przechwycona, zanalizowana, a wszelkie detale typu: kto do kogo, kiedy, skąd, etc. zostały wysłane do siedziby lokalnej agencji bezpieczeństwa narodowego.

To samo może się wydarzyć jeśli wspomnisz w mailu do przyjaciół ostatnie zamieszki w RPA.

Takie same kroki zostają niemal automatycznie podjęte, jeśli w faksie wysłanym do znajomego wspomnisz nazwisko np. Kennedy, albo użyjesz słowa prezydent.

Za każdym razem, kiedy komunikujesz się ze światem przy użyciu urządzeń elektronicznych, ożywiasz macki systemu pod nazwą ECHELON. Systemu, którego nie ma, nie było i nie będzie... oficjalnie.

ECHELON jest szpiegowską siecią elektroniczną, kontrolowaną przez NSA (National Security Agency), amerykańską agencję szpiegowską, potężniejszą i bardziej tajemniczą niż osławiona CIA. Zalążki systemu datują się na późne lata czterdzieste, kiedy podczas Zimnej Wojny stworzono sieć podsłuchów skierowaną przeciw Sowietom. Zmiana sytuacji geopolitycznej spowodowała przekierowanie działalności ECHELON na własnych obywateli. W roku 1948 pięć wymienionych na początku państw podpisało porozumienie znane pod nazwą UKUSA, które układającym się rządom dało legitymację do stworzenia systemu ECHELON. Głównym założeniem porozumienia było obejście zakazu szpiegowania własnych obywateli, zagwarantowanego konstytucyjnie w państwach-sygnatariuszach. Dzięki porozumieniu, Wielka Brytania nadzoruje obywateli Stanów Zjednoczonych i vice versa, wymieniając się zdobytymi danymi ze swoim partnerem. Wszystko jest czyste i zgodne z prawem.

Pierwsze wzmianki o ECHELON pojawiły się w 1988 roku, kiedy to pracownica angielskiego

Rys. Mirosław Urbaniak

oddziału koncernu Lockheed, Margaret Newsham, wytoczyła proces swojej firmie, oskarżając ją o niegospodarność. Przy okazji postępowania przed komisją senacką zeznała, że wie o nielegalnych działaniach NSA, mających na celu szpiegowanie obywateli amerykańskich. Komisja podjęła dochodzenie, jednak nigdy nie ukazał się żaden raport podsumowujący wyniki śledztwa. Sprawa zmarła śmiercią naturalną: przez przemilczenie.

Na kilka lat zapadła cisza, oprócz „paranoików" nikt nie myślał o ECHELON. Dopiero w roku 1996 na scenę wkroczył nowozelandzki reporter Nicky Hager ze swoją książką „Secret Power: New Zealand's Role in the International Spy Network". Przez 12 lat Hager śledził powiązania między nowozelandzką służbą specjalną GCSB i agencją NSA. Nicky Hager stworzył w swojej książce dokładny opis systemu ECHELON w oparciu o informacje z przecieków i rozmowy z agentami GCSB.

Według Hagera, system bazuje na przechwytywaniu w czasie rzeczywistym danych z satelit komunikacyjnych firm telefonicznych w pięciu skomputeryzowanych bazach, znajdujących się w: Yakima w stanie Waszyngton, Sugar Grove w Zachodniej Wirginii, Morwenstow w Anglii, Waihopai na Nowej Zelandii i Geraldton w Australii. Ośrodki te są całkowicie zautomatyzowane, niemal bez obsługi. O rozpoczęciu działań szpiegowskich decyduje tylko superkomputer.

Drugi poziom systemu tworzy podobny system baz, zajmujących się nasłuchem innych satelitów cywilnych. Poziom ostatni to nasłuch komunikacji międzynarodowej prowadzonej kablami podmorskimi oraz nadajników krótkofalowych. Każdy z krajów członkowskich układu wyznaczył zakres zainteresowań, z którego stworzono leksykony słów–kluczy, wyszukiwanych przez komputer, który po wyłowieniu z wiadomości takiego wyrazu przejmuje cały przekaz i wysyła na terminale analityków agencji wywiadowczej zainteresowanego kraju.

To nie jest science–fiction, chociaż tak brzmi.

Opinia publiczna dowiaduje się czegokolwiek o istnieniu systemów takich jak ECHELON jedynie wtedy, gdy agenci, świadomie lub nie, przekazują mediom strzępy informacji. Tak stało się w roku 1992, kiedy angielscy szpiedzy przyznali w materiale wydrukowanym w „London Observer", że jest normalna praktyką wywiadu angielskiego używanie systemu „rozpoznawania słów kluczowych" do obserwacji działań Amnesty International i Green Peace.

Już dwadzieścia lat temu, ówczesny dyrektor CIA William Colby przyznał, że NSA monitoruje każdą telefoniczną rozmowę zagraniczną z USA. Dwa lata temu, w trakcie procesu sądowego, British Telecom przypadkiem ujawniła, że jest w posiadaniu sprzętu umożliwiającego codzienne śledzenie setek tysięcy rozmów na terenie Europy.

Rok 1998 przyniósł nowe wiadomości o ECHELON. Europejską opinią publiczną wstrząsnął raport sporządzony na potrzeby Parlamentu Europejskiego. Stwierdza on, że ECHELON jest systemem zdolnym śledzić każdego, o każdej porze dnia i nocy, porozumiewającego się za pomocą dowolnego urządzenia komunikacyjnego, od telefonu, przez faks, do internetu.

Sugerowano, że gwałtowny rozwój internetu praktycznie uniemożliwia szpiegom kontrolę całej informacji przemierzającej świat, jednak wspomniany raport rozwiewa te nadzieje. Otóż działalność agencji wywiadowczych krajów członkowskich UKUSA od dawna jest oparta na lokalnej sieci przypominającej internet. Biorąc pod uwagę, że znacząca część zasobów internetowych znajduje się w Stanach Zjednoczonych, a komunikacja praktycznie z całym światem tak czy inaczej przechodzi przez amerykańskie serwery to, konkluduje raport: „większość ruchu internetowego jest poza zainteresowaniem firm szpiegowskich i nadzorowane w inny sposób." Natomiast jeden z pracowników NSA przyznał, że jego firma założyła oprogramowanie przeszukujące („sniffer software") na dziewięciu najważniejszych internetowych węzłach wymiany (IXP).

Dość przerażające, jedyna nasza nadzieja, że system oparty na komputerach dostarcza takie ilości danych do centrali, że analitycy nie nadążają z rozpracowywaniem informacji. Chyba, że wyręczają ich w tym oficjalnie nieistniejące sieci neuronowe...

Wszystkich zainteresowanych sprawą odsyłam do strony http://www.iptvreports.mcmail.com/ic2kreport.htm, gdzie znajdą raport w oryginalnym brzmieniu.

WEDŁUG PRZEPISU PRABABCI

PEARL JAM

Pearl Jam... Frakcja Stone'a (zabawny koleś z rockowego miasta z szeryfem) spotyka frakcję Jeffa (poważny skate-funkowiec z Montany z piłką do koszykówki). Green River... trzy płyty, trzy trasy, seattlowskie, subpopowe brzmienie, długie włosy. Jedno nie prowadziło do drugiego, więc odeszli. Mother Love Bone... dwie płyty, jedna trasa. Mnóstwo obietnic, obłudy, rozmowy. Wtedy Andy odszedł, by robić swoją własną płytę. Jeszcze raz frakcje Jeffa i Stone'a postanawiają zrobić coś nowego. Pearl Jam... trzech nowych kolesi. Funkcja lizania dupy. Eddie — mistrz słów. Ziemski Guru. Dave — bóg perkusji. Cichy... Uwaga! Mike — król kierownicy, kawy, gitary, koloru. Bluesman. Pearl Jam — przeznaczenie, szybkość, ciężka praca. Bez rozmów, bez obłudy. Razem składają się z dziesięciu ...rąk, ...oczu, ...uszu. W organizmie i złocie. Eddie i ławka rezerwowych. Podróż się zaczyna. Jak twoja ulubiona roślina... dodaj wody. Patrz, jak Pearl Jam rośnie.

Pokręcone to, prawda? Dziwne. Cóż to właściwie jest? W ten dość enigmatyczny sposób przedstawia historię Pearl Jam gitarzysta Jeff Ament. Czy mogło być jednak inaczej w przypadku zespołu, który swą nazwę wziął od halucynogennych konfitur, z pejotlem w roli głównego składnika? Postaram się rozszyfrować powyższe kolczaste wynurzenia.

Na początku było Seattle: tam, na przełomie lat 1983/84, powstała grupa Green River. W jej składzie znalazł się urodzony 10 marca 1967 roku basista Jeff Ament. Zespół ten występował jako support m.in. przed Sonic Youth. W tym samym czasie swych sił próbował odlotowo-skandalizujący zespół Malfunkshun z ekscentrycznym wokalistą Andy Woodem. Traf chciał, że w 1985 r. nagrania obu ekip wylądowały razem (obok Soundgarden i The Melvins) na wydanej przez lokalną wytwórnię składance. Latem tegoż roku do Green River dołączył 19-letni gitarzysta Stone Gossard. Zespół wydał jedynie 3 EP, by w 1988 roku rozpaść się za sprawą konfliktu pomiędzy metalowymi zapędami gitarzystów, a zdecydowanie punkowymi inklinacjami wokalisty. Na gruzach Green River powstały bardziej znane kapele — Mudhoney i Mother Love Bone. W tej „kościstej" produkowali się Gossard, Ament i wspomniany wcześniej Andy Wood. Dzięki wokaliście, jego niebanalnym tekstom oraz oryginalnej muzyce, nowy zespół dość szybko zdobył popularność. Zaowocowała ona podpisaniem z wytwórnią PolyGram kontraktu, opiewającego na ćwierć miliona dolarów. Wydana niebawem debiutancka EP-ka i rewelacyjne koncerty przyniosły grupie entuzjastyczne recenzje i sympatię publiczności. W oku tego cyklonu Andy czuł się jak ryba w wodzie. Przełom lat 1989/90 to intensywne próby, a następnie praca w studio nad debiutem zatytułowanym „Apple". Niestety, Wood nie doczekał jego wydania — zmarł w wyniku przedawkowania heroiny. Nie pierwszy, nie ostatni.

Jego śmierć nie tylko przekreślała plany i nadzieje pozostałych członków MLB. Była też straszliwym ciosem dla jego przyjaciół, do których zaliczał się wokalista i gitarzysta Soundgarden, Chris Cornell. Wpadł on na pomysł nagrania wraz z członkami MLB singla, będącego swoistym epitafium dla Wooda, ale nie będąc pewnym artystycznych walorów napisanych przez siebie utworów, projekt ten zarzucił. Na szczęście taśma demo z piosenkami „Reach Down" i „Say Hello To Heaven" wpadła w ręce panów Amenta i Gossarda. Do Chrisa, Jeffa i Stone'a dołączył perkusista Soundgarden Matt Cameron, gitarzysta Mike McReady i wokalista z San Diego, Eddie Vedder. Uczcili pamięć Wooda powołując do życia efemeryczną grupę Temple Of The Dog. Jej nazwę zaczerpnęli z wersu piosenki Andyego „Man Of Golden Words". Wspólnie nagrali „Temple Of The Dog" — płytę zawierającą ogromny ładunek emocjonalny, tak charakterystyczny dla wydawanych później nagrań Pearl Jam. Zapytasz zapewne, skąd nagle w doborowym towarzystwie rasowych „seattlowców" znalazł się człowiek z San Diego, Vedder? Spieszę z odpowiedzią, lecz uprzedzam, że nie można jej zbyć jednym zdaniem.

Eddie od północy do rana zasuwał na stacji benzynowej. W wolnych chwilach włóczył się po klubach rockowych, pomagając różnym zespołom przed wyjściem na scenę. Sporadycznie uczestnicząc w jam sessions, szukał okazji do śpiewania. Pewnego wieczoru poznał Jacka Ironsa, perkusistę Red Hot Chilli Peppers. Zaprzyjaźnili się — grywali w kosza, gadali o muzyce i wspólnie brzdąkali. W październiku 1990 roku Irons przyniósł z sobą kasetę demo zawierającą 5 utworów instrumentalnych, nagranych przez jego znajomych ze Seattle. Byli nimi Jeff i Stone, którzy swe dokonania zarejestrowali na strychu domu rodziców Gossarda. Pomogli im w tym koledzy Stone'a ze szkolnych lat — gitarzysta Mike McReady i perkusista Dave Krusen.

— Kiedy usłyszałem tę kasetę, wiedziałem, że muszę się ruszyć i coś zrobić, bo muzyka na niej by-

ła naprawdę wspaniała. Czegoś tak szczerego jeszcze nie słyszałem — wspomina Vedder. Słuchał jej bez przerwy podczas nocnej szychty. Rano, zamiast pójść spać, ruszył nad ocean z deską surfingową. Po powrocie napisał trzy kawałki: „Once", „Alive" i „Footsteps". Kasetę odesłał do Seattle i pełen obaw oczekiwał na odpowiedź. Ament wysłuchał kasety i zadzwonił do Gossarda.

– Byliśmy powaleni. Eddie okazał się pierwszym, który miał TO. Wcześniej wysłuchaliśmy kilku kaset demo innych wokalistów, ale oni albo śpiewali numery Mother Love Bone, albo próbowali podrabiać Andy'ego. Kiedy usłyszeliśmy taśmę Eddiego, pomyśleliśmy, że on nigdy nie słyszał MLB — wspomina basista. I o to chodziło. Na dodatek, dysponujący dobrym i mocnym głosem Eddie pisał rewelacyjne teksty.

Zaprosili Veddera do Seattle i od razu z lotniska zawieźli go do sali prób. Ćwiczyli przez 5 dni z rzędu i stworzyli 11 kawałków, a na pierwszy ogień poszło „Alive". Popołudniami „próbowali" z Vedderem, wieczorami dokańczali projekt Temple Of The Dog. Eddie też miał w nim swój udział — śpiewał w chórkach, a w „Hunger Strike" wystąpił nawet jako pierwszy wokalista. Na wiosnę 1991 r. Gossard, Ament, McReady, Vedder i Krusen byli gotowi, by zaprezentować się szerszej publiczności. Dzięki dostaniu się pod skrzydła menedżera grupy Alice In Chains, podpisali kontrakt z wytwórnią Epic. Zażądali od niej całkowitej swobody twórczej.

– Wytwórnia nie powinna ograniczać artystów — stwierdził Ament. Do pełnego szczęścia brakowało tylko dobrej nazwy. Dotychczasowa, Mookie Blaylock, funkcjonowała na zasadzie żartu. Utworzono ją od imienia ich ulubionego koszykarza NBA (wtedy obrońcy N.J. Nets). Tu wreszcie dochodzimy do halucynogennych konfitur. W ich produkcji specjalizowała się indiańska prababka Eddiego, nosząca piękne imię Pearl. Pearl Jam to nic innego, jak dżemik prababci Pearl.

Po wydaniu debiutanckiej płyty zatytułowanej „Ten" okazało się, że Pearl Jam to żyła złota. Rozmiary sukcesu wyszły na jaw, gdy zespół ruszył w trasę po Stanach z Smashing Pumpkins i Red Hot Chili Peppers. Debiut płytowy dotarł do Top 20 na liście tygodnika „Billboard", wideo do utworu „Alive" stało się ulubionym klipem MTV. Melodyjny, pełen emocji rock z metalowo–funkowymi naleciałościami podbił serca fanów na całym świecie i był przyczyną wybuchu mody na kapele z Seattle, które mimo znaczących różnic stylistycznych wykonywanej muzyki zaliczano hurtem do nurtu grunge.

Kolejny album, zatytułowany „Vs" (1993) muzycznie odbiegał od „Ten", będąc podróżą po historii amerykańskiej muzyki rockowej. Pobrzmiewa tu Hendrix, The Byrds, Neil Young, a nawet pionierzy „lojenia", MC 5. No i zadebiutował tu nowy perkusista, Dave Abruzzese.

– Dorastaliśmy słuchając takiej muzyki, brzmienia lat 60. i 70. Słuchaliśmy rocka, punka i czarnej muzyki. Nic więc dziwnego, że wpływy te słychać w naszej twórczości — powiedział Jeff Ament.

Album „Ten" promowały aż 4 teledyski („Alive", „Jeremy", „Even Flow" i „Oceans"), a „Vs" również miał sporą kampanię reklamową. Trzecia płyta, „Vitalogy", przyszła za to na świat cichutko, bez działań promocyjnych. Wpływ na to miało zapewne pogorszenie się stosunków na linii Vedder – dziennikarze, którzy swego czasu rozgłaszali plotki o rzekomym narkotykowym uzależnieniu Eddiego. Fani jednak doskonale wiedzieli o nowym albumie i dziarsko ruszyli do sklepów. Było po co — do rąk dostaliśmy najmroczniejsze z dotychczasowych dokonań zespołu.

Jeszcze przed wydaniem „Vitalogy", szeregi Pearl Jam opuścił Dave Abruzzese, a jego miejsce zajął stary znajomy muzyków, Jack Irons. Kolejny album został nagrany już z jego udziałem. Po zaledwie kilkutygodniowym pobycie na rynku „No Code" pobiła rekordy sprzedaży po obu stronach Atlantyku. Kompakt miał 4 wersje opakowania, kaseta dostępna była w 9 wersjach o różnych okładkach, a przede wszystkim — do dziś jest to kawał fascynującej muzyki. Czuje się w niej więcej życia, optymizmu i ciepła niż na „Vitalogy", ale i mniej eksperymentowania, które nie wszystkim fanom przypadło do gustu.

Najnowsze dzieło Pearl Jam, „Yield" z roku 1998, jest luzackie, sympatyczne i przyjemne. Ponadto muzycy, po raz pierwszy od ładnych kilku lat, zgodzili się na wielką kampanię reklamową. Stany Zjednoczone ozdobiły billboardy, plakaty, znaki na ziemi, szybach, witrynach i ścianach. Jakie znaki? Ano takie, jak ten widniejący na okładce albumu.

– Jest taki znak drogowy w Ameryce. Nie oznacza on „zatrzymaj się", lecz „zwolnij" i myślę, że jeśli zastanowisz się nad tym, co widujesz każdego dnia, może to nabrać dla ciebie innego znaczenia — wyjaśnił Stone. Działania reklamowe związane z „Yield" zespół tłumaczył chęcią podzielenia się ze wszystkimi radością i podekscytowaniem nową płytą. Promocję albumu wspierały, także po raz pierwszy od czasów „Ten", teledyski. Były to „Given To Fly" i „Do The Evolution".

– Jeśli nie robisz teledysków przy okazji każdego singla przez 3 lata, to później, kiedy już się na to zdecydujesz, sprawiasz ludziom prawdziwą ucztę duchową. Jeśli jednak każdy przebój singlowy zmieniasz w film, to dzieje się coś niedobrego — wóz ciągnie konia, a nie odwrotnie. Zaczynasz się zastanawiać, do której piosenki najlepiej będzie dopasować obraz, a której chciałbyś tylko posłuchać — powiedział Stone.

Mamy więc tutaj do czynienia z świadomym oddziaływaniem na, było nie było, miliony fanów. Tę sztukę zespół posiadł niemal od pierwszych chwil swego istnienia. Udowodnił to podczas pierwszego koncertu poza rodzinnym stanem, jeszcze nie pod nazwą Pearl Jam. Publiczność kanadyjskiego Harpos Club, gdzie odbywała się ta impreza, bardziej zainteresowana była ofertą barmana niż tym, co proponowali muzycy. Vedder, nie akceptując takiego stanu rzeczy, odkręcił stalową, sześciokilogramową podstawę mikrofonu i rzucił w kierunku baru. Widzowie natychmiast zwrócili uwagę na kapelę.

– Ludzie mieli puste twarze, okazywali obojętność. Nie wytrzymałem. Wolę już, jak ktoś powie mi „spieprzaj", niż nie wyraża żadnych uczuć. Nienawidzę tego! — tłumaczy Eddie.

Prowokacja okazała się skuteczna i od tej pory jego zachowanie na scenie uległo zmianie. Zaczął wspinać się na wszystko, na co się dało, skakał z olbrzymich wysokości, zawsze łapany przez publiczność i niesiony przez ocean rąk.

– Bardzo lubię surfing, ale mieszkając w Seattle jestem go pozbawiony. Wymyśliłem więc sobie „ludzki surfing". To niesamowite uczucie – twierdzi wokalista. – Tak naprawdę to po raz pierwszy balem się w Teksasie. Eddie wdrapał się po rusztowaniu 50 stóp w górę. Nikt nie wiedział, gdzie jest. I nagle oświetlił go snop światła. Pomyślałem wtedy, że jest szaleńcem... – wspomina Mike McReady.

Miarodajną opinię na ten temat mogą wydać jedynie psychiatrzy. Fanów interesuje muzyka, a to, co w ciągu kilku lat działalności stworzył „ludzki surfer" z kolegami, zasługuje na uwagę. Bez Pearl Jam, świat nigdy by nie usłyszał o konfiturach prababci. Ta to dopiero urządzała jam sessions...

PS. Muzycy Pearl Jam brali udział w różnych projektach i przedsięwzięciach (m.in. Mad Season, Tree Fish), nagrali też płytę ze swoim idolem Neilem Youngiem. Jednak, by nie przesłodzić dżemu, pozwoliłem sobie epizody te pominąć.

PAYBACK

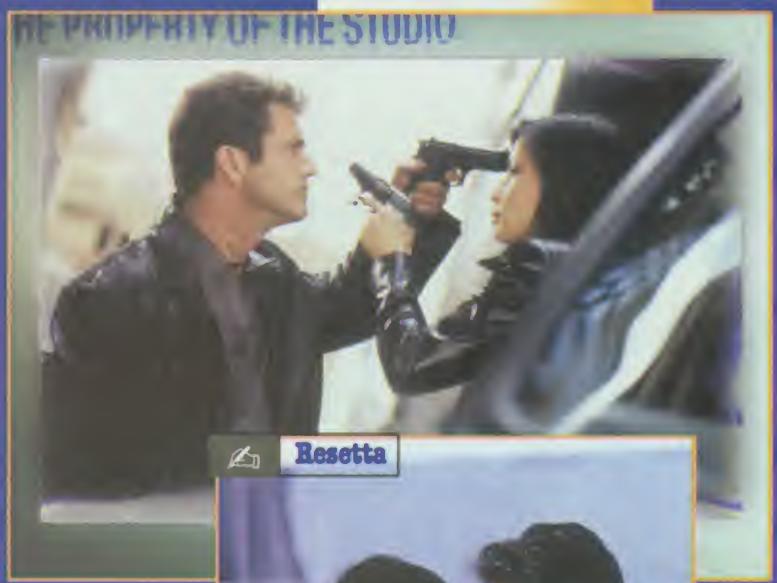
Jak zabijać, to na śmierć – inaczej tylko wzmocnisz wroga

Ta robota wydawała się prosta, a forsy było dużo. Dwaj złodzieje, Porter (MEL GIBSON) i Val Resnick (GREGG HENRY), zdecydowali się ukraść szmal. Stali się posiadaczami 140 tysięcy dolarów. Sęk w tym, że należały one do azjatyckiej mafii.

Kiedy nadeszła chwila podziału zysku, Resnick popełnił trzy poważne błędy. Po pierwsze, zabrał udział Portera. Po drugie, uwiódł jego żonę. Po trzecie wreszcie usiłował zabić niedawnego wspólnika. Mimo trzydziestu ośmiu kul, które wpakował w Portera, Val nie pozbył się kłopotów. Co cię nie zabija, czyni cię silniejszym — Porter jest tego potrójnie zdradzonym, cudownie ocalonym, dyszącym żądzą zemsty... i wciąż żywym przykładem.

Porter nie jest „dobrym facetem", pozytywnym bohaterem i kryształowym idolem publiki. Ma na swoim koncie wiele niechlubnych uczynków: jednych mniej, innych bardziej usprawiedliwionych. Nie ogląda się na nikogo, nie zważa na nic. Wykazuje skrajnie nihilistyczne podejście do życia, nikt nie ma szans zaskarbić sobie jego uczucia. No, może z wyjątkiem ulubionego psa, bo zaufanie do kobiet stracił już dawno. Wbrew oczekiwaniom co bardziej sentymentalnych widzów, nic go już nie zmieni.

W postać największego wroga Portera — Vala Resnicka — wcielił się Gregg Henry, znany przede wszystkim z takich filmów jak BODY DOUBLE, RAISING CAIN, SCARFACE. Grany przezeń bohater jest okrutniejszy niż Porter. To psychopata, co prawda beztroski i często zmieniający zdanie, lecz jednocześnie całkowicie przesiąkniętym złem. Terror go podnieca, a przy tym jest tchórzem: podnosi rękę na przeciwnika tylko i wyłącznie wtedy, gdy ten jest nieprzytomny. Nie potrafi zbudować wartościowego związku z kobietą, brak mu gustu. Uwielbia robić to, co robi (nic dobrego), jest sadystą i nie waha się porywać dzieci. Pragnie być częścią syndykatu The Outfit i wspiąć się na wyżyny świata przestępczego.



Resetta

Gdzie źli chłopcy, tam nie mogło zabraknąć także pięknych i zepsutych dziewczyn. Jedną z nich jest Rosie, panienka lekkich obyczajów. W tej roli obsadzono Marię Bello, znaną telewizyjnej publiczności z udziału w czwartej edycji popularnego serialu OSTRY DYŻUR. Lucy Liu, druga z pań, w bardzo krótkim czasie zyskała grono oddanych fanów, głównie dzięki rolom w przebojowych serialach komediowych ALLY MCBEAL oraz PERŁA. W GODZINIE ZEMSTY (tak brzmi polski tytuł filmu PAYBACK), Lucy gra nerwowo usposobioną, okrutną Dominatix, mocną zarówno w codziennym życiu, jak i w sypialni. Wprowadza ona nieoczekiwanie elementy mrocznego humoru do tej opowieści. To prawdziwa, azjatycka pani gangster w seksownym i zabójczym wydaniu. Pałeczki lizać...

Oto świat, w którym mężczyźni nie boją się kary za zbrodnie, większość kobiet to dziwki, a stróże prawa pobierają pensje także z kasy mafii. Łatwo stać się jego częścią, zwłaszcza gdy pragnie się zemsty. Stworzył go w swej powieści „The Hunter" Donald E. Westlake. Ciekawe, że kiedyś już nakręcono według niej film – POINT BLANK w roku 1967.

Gibson nie tylko gra w PAYBACK główną rolę, ale jest także producentem filmu. Sądząc po wcześniejszych dokonaniach (CZŁOWIEK BEZ TWARZY, BRAVEHEART), Mel ma nosa do dobrych scenariuszy...

Prognozy? Dynamiczny, mocny film. Są w nim piękne kobiety, strzelaniny (nie powstydziłby się ich Tarantino), karkołomne akcje, fajerwerki (papieros + benzyna = duże bum), ale też spora dawka humoru. Gibson wciela się tutaj w postać negatywną, lecz mimo starań, by pokazać jaki wredny ten jego bohater, wciąż jest tym czarującym, zwariowanym tajdakiem, jakiego znamy z jego poprzednich ról. Może nie jest tak szurnięty jak Riks z ZABÓJCZEJ BRONI, ale czasem wpada mu coś nieoczekiwanego do łba. Wszyscy, którzy lubią Gibsona i kino akcji, wyjdą po seansie wolni od żądzy zemsty na autorach filmu. Nie będą mieli ku temu nawet jednego powodu.

Premiera: 23 lipca

OSACZENI

Resetta

Robert „Mac" MacDougal cieszy się niezbyt chwalebną reputacją najlepszego złodzieja — przede wszystkim dzieł sztuki — na świecie. Kiedy w Nowym Jorku skradziony zostaje obraz Rembrandta, Virginia Gin Baker nie ma wątpliwości czyja to robota. Piękna pani detektyw z agencji ubezpieczeniowej przekonuje swojego szefa, aby pozwolił jej podążyć śladem włamywacza.

Obdarzona silną wolą, zaradna i niezwykle energiczna Virginia planuje wciągnąć Maca w pułapkę. Aranżuje więc spotkanie i przekonuje go, że także jest złodziejką, i to z tej samej „branży". Przychodzi jej to bez trudu — jako agent ubezpieczeniowy doskonale zna się nie tylko na wysokiej sztuce, ale i na złodziejskich sztuczkach.

W rolę Maca wcielił się dobrze nam znany, tryskający charyzmą Sean Connery. Piękną i inteligentną Virginię gra bardzo popularna ostatnio Catherine Zeta-Jones, która zabłysnęła swoimi umiejętnościami u boku Antonio Banderasa w „Masce Zorro". Dobrana para zaczyna planować skok tysiąclecia. Całe przedsięwzięcie opiera się na wykorzystaniu obaw informatyków przed „katastrofą roku 2000". Kiedy komputery powariują, któż doliczy się, że brakuje drobnych kilkuset milionów dolarów?

Punktem wyjścia do realizacji „Osaczonych" był podobno liczący siedem zdań konspekt scenariusza. Tyle wystarczyło, by zainteresować producentów — reszta to już robota całego sztabu fachowców. Efektem ich pracy jest zgrabny thriller sensacyjny, godny dawnych, popularnych seriali — „Świętego" czy „Przygód Arsena Lupin". Jakie czekają nas atrakcje?

Wraz z parą głównych bohaterów odwiedzimy zamek Duart, autentyczną siedzibę rodową klanu Macleanów (z tego rodu wywodzi się matka Seana Connery), który w filmie pełni rolę bazy wypadowej genialnego złodzieja. Tam Gina przejdzie specjalny trening, którego jednym z elementów jest bezbłędne przejście pomiędzy wiązkami laserów. Podczas tej próby ambitna pani detektyw będzie musiała wykazać się naprawdę giętkim ciałem. Dodatkowym utrudnieniem jest przepaska na oczach...

W końcu akcja przeniesie się do Malezji, na szczyty najwyższego budynku świata — Petronas Twin Towers w Kuala Lumpur (to te słynne, „kukurydzopodobne", połączone wieże). Ta 84-piętrowa budowla (ponad 200 metrów wysokości) stanie się tłem dla wielu spektakularnych scen. Wyobrażacie sobie skok banji z tej wysokości? Brrr, nie chciałabym być w skórze wykonującego go kaskadera.

Początkowo twórcy filmu chcieli umieścić akcję finałowego skoku na kasę w czasie przekazywania Hong Kongu pod rządy chińskie. W końcu jednak zdecydowali się na koniec milenium. Co ciekawe, jak dotąd chyba tylko w „Osaczonych" wykorzystano komputerowy problem roku 2000, chociaż po prawdzie nawet sami filmowcy zdają się nie wierzyć, że do podobnej sytuacji może dojść w rzeczywistości. Kto jednak wie, może zainspirują jakiegoś szaleńca?

Roberta i Virginię z czasem zaczyna łączyć coś więcej niż tylko wspólny skok i wzajemna nieufność. Czy jest to tylko nić sympatii, czy też wielkie uczucie? Connery korzystając z uprawnień, jakie daje mu pozycja producenta filmu, wyrzucił z niego sceny erotyczne. Swoją decyzję wytłumaczył tym, że widzowie nie zaakceptują różnicy wieku między parą bohaterów. Może ma rację, a może myli się. Niejedna młódka jeszcze by się na tego starszego pana połasiła bez specjalnych rozterek.

A o tym, czy piękna Gina doprowadzi swój plan do końca i wyda doświadczonego Maca policji, czy też przejdzie na jego stronę, przekonasz się w kinie.

Premiera 18 czerwca

ELFY Z BIAŁOWIEŻY

DOBRY LARP MIEDZIAKA WART

Deney

...wiedziałem, że ta chwila musi nadejść. Nie po to przez długie godziny zmagałem się z głodem i zmęczeniem, nie po to przedzierałem się przez leśne ostępy, aby teraz stchórzyć. To decydujący moment — albo my, albo oni. Nie ma innego rozwiązania. Rozejrzałem się — obok mnie przykucnął mój najlepszy przyjaciel, obecnie mag, i lekko uśmiechnął się. Będzie dobrze — powiedział — wygramy. Oby się nie mylił...

Większość z nas marzyła nieraz, aby stać się kimś innym. W głębi duszy pragniemy choć na chwilę przenieść się w czasie, przeżyć nawet namiastkę tych wspaniałych przygód, które rozgrywają się w filmach, na kartach książek lub w grach komputerowych. Czasem pragnienia te spełniają się w snach, lecz tylko czasem — nie umiemy niestety wyśnić sobie snu na życzenie. Możliwość wcielenia się w wybraną postać dają nam także gry fabularne, jak chociażby Warhammer, Wilkołak lub Zew Cthulhu, jednak w nich wszystko dzieje się w wyobraźni, która mimo iż ponoć nie ma granic, potrafi zawieść. Cóż począć? Czasem wystarczy jej pomóc, zebrać ekipę, przebrać się w jakieś stosowne ciuszki i wyruszyć na spotkanie prawdziwej przygody. I nie chodzi tu o geologiczną ekspedycję w poszukiwaniu krasnoludzkich kopalń, ale o LARP.

??????????

...pomyślałeś zapewne. Termin ten jest bowiem równie mało znany, co trudny do prze– i wytłumaczenia.

Cóż to więc jest, ten LARP? Przede wszystkim, jest to skrót od angielskiej nazwy Live Action Role Play. Niewiele to jednak mówi. Nieco jaśniejszy jest termin „gry terenowe", którym zwykło się trafnie określać ten rodzaj rozrywki. LARPy są rodzajem terenowej zabawy i zarazem mają wiele wspólnego z klasycznymi grami RPG: gracze mają do osiągnięcia pewien, przeważnie z góry określony, cel. Dążą do niego najczęściej w grupie, współpracując, wykorzystując swe umiejętności, znalezione przedmioty i informacje udzielone przez bohaterów niezależnych (tzw. BN–ów).

Tyle wspólnego. O ile zazwyczaj robisz te rzeczy siedząc przed komputerem czy w gronie znajomych, w domu, o tyle w LARPach uczestniczysz w przygodach naprawdę — nie tylko duchem, ale i ciałem. Wszystkiego możesz dotknąć, wszędzie wejść, z każdym porozmawiać. Jako że w rozgrywce uczestniczy przeważnie dość duża liczba graczy (zwykle od około 30 do 100), a każdy z nich wciela się w wymyśloną wcześniej przez siebie postać, to nigdy nie można przewidzieć, jak dany scenariusz się potoczy. Tworzy się niesamowita atmosfera, dzięki której bez problemu poczujesz się jak... No właśnie: jak?

Jak, kto, gdzie, kiedy

LARPy mogą być rozgrywane w niemal każdej konwencji, wszystko zależy od fantazji organizatorów. Wiele zależy od miej-

sca, w którym potoczy się gra. Jeśli stanie się to podczas konwentu lub podobnego spotkania organizowanego pod dachem, to bardzo prawdopodobne jest, iż dojdzie do LARPa w konwencji futurystycznej (może to być równie dobrze space opera, cyberpunk czy świat „Gwiezdnych Wojen"). Stosunkowo łatwo jest o dekoracje: wystarczy załatwić stroboskopy, jakąś wytwornicę dymu, kolorowe światła i mamy nastrój żywcem przeniesiony z filmów science-fiction.

Jeśli wolisz klimaty fantasy, to wybierz się raczej na imprezę plenerową. Odpowiedni do zabawy teren najłatwiej jest znaleźć w lesie. Jeżeli jeszcze znajdują się w nim jakieś skałki lub inne obiekty terenowe, a w pobliżu jeziorko, to niby-Lorien jest gotowe. Coraz częściej organizuje się też LARPy rozgrywane w światach wykreowanych przez umysły pisarzy, twórców filmów czy autorów gier komputerowych. Odbywały się już na Wiśle gry terenowe w konwencjach: Czarnej Kompanii (znanej z książek Glena Cooka) oraz filmów Monty Pythona. Ostatnimi czasy w Puszczy Białowieskiej grupa zapaleńców zorganizowała nawet LARP, w którym gracze wcielali się w role agentów X-Com, organizacji znanej z gier Microprose. Jestem naprawdę ciekaw, czy ktoś odważy się stworzyć grę terenową na podstawie Quake?

ZBROJA PŁYTOWA W SZAFIE

Warto zadbać o strój odpowiadający konwencji danego LARPa — troszkę dziwnie wygląda człowiek w „bojówkach" poruszający się wśród średniowiecznych wojowników. Zdobycie odpowiedniego kostiumu jest niejednokrotnie jedną z największych bolączek gracza, nie wszyscy mają bowiem dostęp do gotowych ubiorów rodem z odpowiedniej epoki. Ale od czego jest wyobraźnia? Wystarczy przetrząsnąć domowe pielesze, a znajdzie się coś, co pomoże przeistoczyć się w wymarzoną postać. Wystarczy zszyć stary, lniany worek po kartoflach z kawałkami futerka, twarz wymazać sadzą, a mało kto nas pozna. To oczywiście sposób najprostszy i najtańszy, są jednak ludzie, którzy do wyjazdu przygotowują się przez wiele miesięcy, majstrują fenomenalne stroje, wykonują broń i elementy zbroi (z metalowych puszek, z podkładek — z czegokolwiek). Robią to nie tylko po to, by wyglądać lepiej od reszty uczestników, ale również po to, by wygrać, gdyż organizatorzy przygotowują często konkursy na najlepszy strój. Szata, i owszem, zdobi uczestnika LARP, zawsze jednak najważniejsza jest dobra zabawa.

Najlepiej na LARP przyjechać w kilka osób. W tego typu grach przeważnie poruszamy się po terenie w drużynie, razem rozwiązując zagadki, rozmawiając z BN-ami (granymi najczęściej przez organizatorów) i starając dowiedzieć się od nich na tyle dużo, by móc jak najszybciej zrealizować CEL. Tak samo przecież postępują inne grupy. Scenariusz LARPa ulega jednak najczęściej mniejszym lub większym modyfikacjom już podczas zabawy. Nie sposób przewidzieć reakcji graczy na wszystkie zaistniałe podczas gry zdarzenia. Dlatego też zabawy terenowe po prostu żyją własnym życiem i to jest w nich najpiękniejsze, to przyciąga na nie coraz większe rzesze grających.

Nie martw się, że nie będziesz umiał się wśród nich odnaleźć. Większość stanowią miłośnicy gier RPG i fantastyki, jednak spotkasz również członków bractw rycerskich, wielbicieli gier komputerowych, czy w końcu ludzi o innych zainteresowaniach, ale lubiących dobrą zabawę. Spory odsetek grających stanowi płeć piękna...

Mam nadzieję, że zachęciłem cię do wizyty na LARPie. Zadajesz sobie teraz pewnie pytanie

JAK TAM TRAFIĆ?

Gry terenowe rozgrywane są praktycznie w całej Polsce. Organizuje się je przy okazji zjazdów miłośników fantastyki (czyli konwentów), często jednak są to samodzielne imprezy. Informacje o nich znajdziesz w ogłoszeniach umieszczanych na stronach pism zajmujących się fantastyką oraz w internecie. Szczególnie polecam stronę www.fandom.w.pl, gdzie znajdziesz niemal pełną listę imprez. Sporo informacji jest też na grupach dyskusyjnych fanów fantastyki oraz na kanale IRC #rpg-pl.

Najwięcej LARPów planuje się oczywiście na wakacje, gdyż i pogoda ku temu odpowiednia, i czasu wszystkim wystarcza. Odbywają się wtedy największe w kraju imprezy, czyli Orkon, Playwak i wiele innych. Jeśli się pośpieszysz, to jeszcze zdążysz się na nie przygotować.

Przetrząsaj więc swe szafy przygotowując przebranie i penetruj zakamarki wyobraźni w poszukiwaniu postaci, w którą chciałbyś się wcielić. LARPy stwarzają ku temu niesamowitą okazję. Możesz zostać nieustraszonym pogromcą smoków, potężnym magiem czy wielkiej sławy bardem. I co najważniejsze, miłe spędzisz czas, odrywając się na chwilę od rzeczywistości.

...ściskając w ręku Święty Puchar biegłem ile sił w nogach. Brama naszego fortu była tuż tuż, ale za plecami słyszałem już odgłosy pogoni. Nagle zaplątałem się w coś i padłem jak długi na ziemię. Przeklęty habit — pomyślałem — następnym razem zostanę wojownikiem. Dopadli mnie. Szybko, szybko. Fireballem w nich...

PS. Serdeczne dzięki dla Puszona za udostępnienie zdjęć

Q-Bell

Bez prądu moglibyśmy co najwyżej urządzić koncert

DAWNO, DAWNO TEMU,

podczas wielkiej burzy, człowiek kulił się z przerażenia w kącie swej jaskini. Dookoła huczały uderzenia gromów, a on modlił się o koniec tego strasznego przedstawienia. Gdy w końcu zaświeciło na chwilę słońce i nasz protoplasta odważył się wychylić nos z groty, został zmuszony do natychmiastowej ewakuacji: od uderzenia piorunu zapalił się las. Z osmalonym włosiem, który dawniej bujnie pokrywał jego ciało, dotarł w końcu do rzeki, gdzie znalazł schronienie przed ogniem, dużo pożywienia (ryby, raki i ślimaki), a po wyperswadowaniu drapieżnikom nawyku korzystania z pobliskiego wodopoju — także względny spokój. Niestety, już następnej wiosny jego szałasik przeobraził się w tratwę z powodu nagłej powodzi.

Gdy w końcu człowiek wydostał się na brzeg, znalazł ładny kawałek żyznej gleby, gdzie nie było dużych rzek, a letnie burze zdarzały się rzadko i nie były zbyt gwałtowne. Odkrył także, że u podnóża pobliskiej góry znajdują się gorące źródła, z których w zimie bez problemów można czerpać wodę (miała co prawda trochę dziwny smak, ale łatwiej było z niej korzystać, niż topić śnieg). Czas płynął leniwie, a człowiek był dobrej myśli. Pewnego dnia jednak, z góry zaczął wydobywać się dym, potem ogień, ziemia zaczęła pomrukiwać, skały drżały, a po kilku dniach nastąpiła eksplozja wulkanu. Dobrze, że nasz bohater nauczył się rozpoznawać nadciągające niebezpieczeństwo: gdy tylko zaczęły się dziać dziwne rzeczy, opuścił schronienie u podnóża góry. Z bezpiecznej odległości obserwował, jak płynna skała pochłania żyzne łąki i jego małe poletko.

W końcu, zrezygnowany, siadł i pomyślał. Zamiast uciekać, postanowił się bronić...

Wiele spośród zjawisk wywołujących strach u ludzi związane jest z transformacją bądź wyładowaniami skumulowanej energii. Pioruny, pożary, wybuchy wulkanów, powodzie, lawiny i huragany to najczęstsze zagrożenia, z którymi spotykamy się na Ziemi. Od pewnego czasu, oprócz nich boimy się także tego, co może nadejść z kosmosu — na przykład zderzenia z asteroidą lub potężnych wybuchów na Słońcu. Z czasem nauczyliśmy się bronić przed konsekwencjami katastrof, ale jednocześnie, wraz z rozwojem cywilizacji, nie tylko odkrywamy, ale i wystawiamy się na nowe zagrożenia. Na przykład — kryzys energetyczny.

ZIEMSKICH ŻYWIOŁÓW NIE OSWOISZ

Najpierw nauczyliśmy się wykorzystywać ogień. Pozwalał on na przeżycie ciężkich, mroźnych zim w umiarkowanych (i chłodniejszych) strefach klimatycznych. Zjawisko spalania przez długi czas nie poddawało się jednak wyjaśnieniu, a ogień czczony był chyba przez wszystkie narody świata jako bóg lub dar boży. Nawet przez sceptycznych greckich filozofów, był traktowany jako jeden z podstawowych budulców świata (żywioł), nie był zaś rozpatrywany jako zdarzenie czy, tym bardziej, jako reakcja chemiczna. Teraz, gdy zapasów paliw konwencjonalnych mamy tylko tyle, że wystarczy ich na 50 do 100 lat (zależnie od tego, kto liczy) mamy już odpowiednie doświadczenie i wiemy o spalaniu wystarczająco dużo, żeby móc stwierdzić, iż jest to jedna z najpospolitszych reakcji chemicznych.

W międzyczasie, gdy zaczęliśmy stawiać coraz solidniejsze domki, nauczyliśmy się bronić przed wiatrem i wodą. Niedługo potem zbudowano pierwsze młyny wodne, a po nich wiatraki. Od tamtej pory wykorzystywanie energii płynów na naszej planecie (płyny to zarówno ciecze, jak i gazy) weszło nam w krew na dobre. Budowane były żaglówki, lotnie, a także promy, które wykorzystując jedynie siłę rzeki, po której się poruszały, przepływały z brzegu na brzeg.

Najtrudniejsze okazało się wykorzystywanie tych źródeł energii, które zawierają jej najwięcej. Choć ładunek elektryczny umieliśmy magazynować od starożytności (butla lejdejska), piorunów jak dotąd nie ujarzmiono. Być może dlatego, że kondensator zdolny do zgromadzenia tak ogromnego ładunku musiałby mieć rozmiary sporego budynku. Podobnie z energią wulkanów: samej lawy nie wykorzystujemy i nic nie wskazuje na to, żebyśmy mieli zacząć to robić (sprawia dosyć duże kłopoty związane z częstotliwością i wielkością dostaw), jednak na Islandii około 90% mieszkań ogrzewanych jest przy wykorzystaniu źródeł geotermicznych, a i w naszym, pięknym kraju planuje się rozpoczęcie eksploatacji cieplic.

Wykorzystywanie wszelkich źródeł energii idzie nam naprawdę dobrze, a jeśli w którymś momencie do gry wchodzą zbyt duże jej dawki, to albo stwarzamy warunki, w których możliwa jest eksploatacja danego źródła, albo próbujemy się przed nimi bronić. Najczęściej stosowane są dwie linie defensywy: wariant A polega na osłonięciu się przed skutkami katastrofy, a wariant B na zneutralizowaniu zagrożenia, gdy jeszcze nie dokonało się pełne zniszczenie. Osłaniamy się najczęściej przed lawinami (śniegowymi, kamiennymi czy błotnymi), powodziami, piorunami — generalnie, przed wszystkim, co może na nas spaść. Neutralizujemy zaś na przykład wgryzanie się morza w głąb brzegu, które może za jakiś czas zagrozić pobliskim budynkom.

KOSMOS JEST OD NAS SILNIEJSZY

Niewiele możemy poradzić, jeśli chodzi o zagrożenia mogące nadejść z kosmosu. Wielkie meteory, jak np. słynny Bolid Tunguski, gdyby spadły w inne, bardziej cywilizowane rejony, mogłyby wy-

rządzić wiele szkód cywilizacji. Plany snute na taką okazję są bardzo mgliste (nie oszukujmy się, „Armageddon" ma najwięcej tyle wspólnego z rzeczywistością, co „Dzień Niepodległości" — to jest, i meteory, i kosmici istnieją ;)).

Jeszcze gorzej jest z bombardowaniem ziemi przez mniejsze obiekty — cząstki elementarne, fale elektromagnetyczne. Przy odpowiednim natężeniu mogą one poważnie zakłócić lub nawet uniemożliwić komunikację radiową. O wybuchach na Słońcu, powodujących te fale, nie wiemy zbyt wiele, choć są prowadzone badania mające na celu opracowanie metod wykrywania zbliżających się eksplozji. Uważnie obserwujemy Słońce, ale ciekawe, jak bardzo byłbyśmy zaskoczeni, gdyby Wielkie Zaćmienie nadeszło z czwartej Ćwiartki Słonecznego Paramonu (inaczej uważni obserwatorzy) [illegible] naszą planetą. Atak potężnego pola elektromagnetycznego na pewno [illegible] zorganizowałby nasze ziemskie armie i zdążyli by [illegible] (nota bene, oficjalnie w [illegible] nie istniejących). Jeśli jednak możecie czytać ten tekst, to znaczy, że [illegible] Obcych jeszcze nie nastąpiła. Przy odrobinie szczęścia zdążycie przed „godziną 0" dokończyć [illegible] do końca. No, chyba że [illegible] nerwowy naciśnie [illegible] czerwony guzik — największe fundusze w ciągu ostatnich dwudziestu lat pochłaniały badania nad militarnym wykorzystaniem „jądrowego impulsu elektromagnetycznego".

PROJEKT Q

Pomimo tego, że nie potrafimy zaprząc do roboty błyskawic, nauczyliśmy się pozyskiwać prąd z praktycznie wszelkich źródeł (z nami samymi włącznie, patrz dynamo). Elektrony są w tej chwili jednym z najchętniej używanych nośników energii. Są takie popularne głównie dlatego, że szybko się przemieszczają i łatwo można ich ruch przekształcić w energię innego rodzaju (cieplną, kinetyczną). Mają niestety jedną, ale bardzo poważną wadę — transport energii przy ich pomocy pociąga za sobą bardzo duże straty. Spowodowane to jest tym, że elektrony bardzo łatwo oddziaływają z materią. Rozwiązaniem problemu byłoby stosowanie nadprzewodników do przesyłu prądu, ale prace nad nadprzewodnikami wysokotemperaturowymi posuwają się do przodu bardzo powolnie, a utrzymywanie linii energetycznych długości kilku tysięcy kilometrów w temperaturze ciekłego azotu jest ździebko trudne.

Na szczęście, z pomocą może nam przyjść jeszcze mechanika kwantowa. Zamiast elektronów można zacząć używać innych cząstek. Pytanie tylko — jakich? Wielkiego wyboru na razie nie mamy. Możemy natomiast spróbować określić cechy, jakie powinna mieć cząstka będąca idealnym nośnikiem energii. Jaki jest sens takiej zabawy? Niemal wszystkie wielkie odkrycia zaczęły się od projektów. O wiele łatwiej jest znaleźć, kiedy wiadomo czego się szuka.

Nazwijmy ją więc cząstką Q (tylko nie mówcie na lekcjach fizyki o cząstce Q, bo jest to cząstka hipotetyczna, wyidealizowana dla naszych potrzeb). Żeby używanie cząstek Q było ekonomiczne, trzeba generować je przy małych stratach energii. Cząstki Q nie mogą rozpraszać się w różnych kierunkach — muszą przemieszczając się tworzyć strumień. Powinny poruszać się szybko (z prędkością co najmniej bliską prędkości światła), a w warunkach normalnych nie oddziaływać z materią (nie oddawać jej energii). Dzięki takim własnościom, ich strumień nie stanowiłby żadnego zagrożenia dla zdrowia i życia. Najlepiej, gdyby cząstki Q można było wysyłać i odbierać tylko w ściśle określonych warunkach (podobnie jak ze światłem — każdy pierwiastek emituje i pochłania promieniowanie o konkretnych częstotliwościach), nie występujących naturalnie we wszechświecie. Wtedy ich energia nie rozpraszałaby się tak jak energia elektronów, która służy także do podgrzewania przewodów, którymi płynie (elektron wchodzi w interakcję z każdym atomem na swojej drodze).

Jeśliby cząstka choć w pewnym stopniu podobna do Q została odkryta, to mogłaby zrewolucjonizować przemysł energetyczny i telekomunikacyjny (przecież bajty informacji najczęściej zapisuje się porcjami energii), ale z drugiej strony wymagałoby to pewnie ogromnych środków i trwało bardzo długo.

Na razie, niestety, nie pozostaje nam nic innego, jak podłączać się do gniazdek 220V/50Hz i chyba długo nic się w tej sprawie nie zmieni. No... chyba, że komuś nagle uda się przypadkiem wyłowić coś ciekawego z akceleratorowego, plazmowego kisielka...

DLA AMATORÓW ŁAMANIA 2 ZASADY TERMODYNAMIKI:

W ciągu ostatnich siedmiuset lat, wielu wynalazców próbowało skonstruować maszynę, która wykorzystując naturalne siły (jak siła wyporu czy grawitacji) wykonywałaby pracę bez końca. Nie docenili oni lub zapominali o termodynamicznych urządzeniach, zwanych perpetuum mobile. Są ich dwa rodzaje:

1. Maszyna cieplna, która dokonywałaby przemiany cyklicznej, podczas której wykonywałaby ona nieskończoną ilość pracy nie pobierając energii z zewnątrz.

2. Maszyna cieplna, która dokonywałaby przemiany cyklicznej, podczas której energia pobrana w postaci ciepła ze zbiornika o stałej temperaturze termodynamicznej (dodatniej), zostałaby otoczeniu zwrócona w formie pracy bez strat ilościowych.

Pierwszy rodzaj, to konwersja najpopularniejszej maszyny typu „naturalnego" na urządzenie termodynamiczne. Drugi jest o wiele ciekawszy, i tu właśnie jest pole do popisu dla was — nadziei nowoczesnej fizyki. Jeśli macie jakieś pomysły jak zbudować taką maszynę, to niezwłocznie dajcie znać. Podpowiadam jedną z możliwych dróg poszukiwań: mikroprocesor poddany stosownej miniaturyzacji może stać się Demonem Maxwella.

Trycki

PARA ZA PARĄ

HISTORIA PEWNEGO „TYLKO"

Stoi na stacji lokomotywa,
ciężka, ogromna i pot z niej spływa
Tłusta oliwa.
Stoi i dyszy, sapie i dmucha.,
Żar z rozgrzanego jej brzucha bucha (...)
Nagle buch, para w ruch...

Pewnie znasz ten piękny wiersz Juliana Tuwima. Jeżeli tak nie jest, poproś babcię o jego przypomnienie. Utwór skamandryty jest udanym panegirykiem na cześć lokomotywy — jednego z najważniejszych wynalazków XIX wieku. Pojazd ten na zawsze zmienił świat naszych pradziadów, a mnie zainspirował do opowiedzenia ci niezwykle ciekawej historii maszyny parowej.

Zastanawiałeś się zapewne, jak bardzo współczesny świat został zmieniony przez wynalezienie komputera. „Pecety" (i ich kuzyni) są obecne niemal w każdym zakątku naszego ludzkiego, i nie tylko, świata. Zmieniły one sposób patrzenia *Homo sapiens* na otoczenie i przyczyniły się do globalnych przekształceń, które objęły narody zamieszkujące Ziemię. XX wiek jest więc wiekiem komputerów i informacji. Co ma jednak lokomotywa do komputera? — spytasz. Wiersz Tuwima przypomina, że ponad 100 lat temu ludzkość dokonała równie ważnego odkrycia, które wtedy było krokiem milowym dla świata, nauki, cywilizacji. Podobnie jak komputer, wynalazek ten popchnął ludzkość na zupełnie nowe tory rozwoju. Z gwizdem, buchając parą, na scenę dziejów wjechała...

MASZYNA PAROWA

Dzisiaj ze świeczką można by szukać urządzeń działających na parę. Aż trudno uwierzyć, że wynalazek ten, z naszego punktu widzenia tak prymitywny, otworzył drogę rozwoju nowoczesnemu górnictwu, żegludze, przemysłowi i transportowi. Tak tak, pierwsze samochody całkiem chyżo jeździły napędzane silnikami parowymi.

Podobnie jak w przypadku komputera, maszyna parowa nie była dziełem jednego genialnego człowieka. Narodziła się w bólach doświadczeń wielu nieznanych historii eksperymentatorów, którzy pracowali w swoich niewielkich warsztatach bez rozgłosu i zysków. Dążenie do połączenia w jedność dwóch odwiecznych wrogów — ognia i wody — stało się celem ich życia. To dzięki nim mogę dziś przedstawić wam koleje losu tej pary.

Pierwszym znanym nam konstruktorem, który stworzył maszynę parową, był Heron z Aleksandrii. Ten ciekawy człowiek żył w pięknym, portowym mieście około I w. n.e. Jesteś zdziwiony? Przyznam się, że ja też byłem. Aleksandrię, bogate i ludne miasto basenu Morza Śródziemnego można przyrównać jedynie do współczesnego Paryża. Różnobarwny tłum przechadzający się ulicami, wspaniała biblioteka, ogromne budowle i świątynie oraz słynny teatrzyk rozsławiały port na cały starożytny świat. Sława ta przetrwała aż do naszych czasów.

PRADZIAD HERON

Żyjącego blisko dwa tysiące lat temu Herona historycy określają mianem jednego z najciekawszych wynalazców starożytności, jednak za życia znany był najbardziej z prowadzenia popularnego teatrzyku marionetek. Poruszane niteczkami laleczki codziennie cieszyły oczy zgromadzonej publiki, zaś największą atrakcją przedstawienia była magiczne urządzenie. Po zakończonym występie lalek, mistrz ustawiał na scenie naczynie, na którym położona był niewielka kula z dwiema wygiętymi rurkami. Kiedy pod naczyniem zabłysnął płomień, nieruchoma dotąd konstrukcja zaczynała lekko drgać. Wydmuchując z obu zakrzywionych rurek niewielkie obłoczki pary, powoli i dostojnie zaczynała się obracać. Na początku wolno, później coraz szybciej i szybciej. Tak właśnie wyglądała praca pierwszej udokumentowanej w historii maszyny parowej, gdyż to właśnie para wydostawała się z rurek, napędzając kulę.

Wynalazek Herona nie znalazł żadnego praktycznego zastosowania we współczesnym mu świecie. Nie było tzw. zapotrzebowania społecznego na owo odkrycie. No bo, na co komu w starożytności jakieś urzą-

dzenia ułatwiające pracę? Do tego służyli niewolnicy i basta. Z powodzeniem zastępowali wszelakie udogodnienia techniczne. Odkrycie Herona poszło więc w zapomnienie na setki lat.

Dopiero przełom wieków XVII i XVIII przyczynił się do renesansu tego wynalazku. Powód był bardzo prozaiczny, ale i jak najbardziej ludzki. Właścicielom angielskich kopalń dosłownie i w przenośni woda zaczęła zaglądać do okien. W tamtejszych kopalniach węgla, które były głównym bogactwem wysp, zalewy podskórnej cieczy były tak wielkie, że groziły zamknięciem szybów wydobywczych. W usuwaniu tysięcy litrów wody z podziemnych chodników pomagały silne i poczciwe konie, zwane perszeronami. Dniami i nocami obracały one potężne kieraty, napędzające pompy. Wydobycie wody z coraz głębszych szybów okazywało się jednak wręcz niewykonalne, a utrzymanie zwierząt pracujących osiem godzin dziennie pochłaniało niebagatelne sumy. Problem nabrzmiewał więc, a jego rozwiązania nie było widać, przynajmniej przy zastosowaniu znanych środków. Alternatywa była raczej klarowna — albo właściciele kopalń usuną wodę, albo woda zaleje właścicieli kopalń. Kiedy wydawało się już, że natura doprowadzi do ruiny przemysłowców, w blasku chwały i lamp górniczych pojawił się na scenie teatru Herona

DZIADEK NEWCOMEN

Thomas Newcomen nie był typem uczonego, który po nocach roztrząsa problemy mechaniki i fizyki w celu skonstruowania maszyny parowej. Był górnikiem, ale jak to się ładnie mówi, miał smykałkę do techniki. Podczas budowy maszyny napędzanej parą z powodzeniem wykorzystał doświadczenia wcześniejszych eksperymentatorów — Denisa Papina i Thomasa Savery.

Maszyna parowa jego konstrukcji oparta została na bardzo prostym pomyśle. Składała się z cylindra, w którym poruszał się tłok z trzonem. Trzon był połączony łańcuchami z wahadłem i z pompą, którą miał napędzać. Na jednym z łańcuchów umocowano dodatkowo spory ciężar. Cylinder był zaopatrzony w dwie rurki, a koniec jednej z nich znajdował się w kotle parowym. Zasada działania tak skonstruowanej maszyny była prosta. Kiedy tłok znajdował się w dolnej pozycji, otwierano zawór. Do cylindra dostawała się para z kotła i podnosiła tłok do góry. Bardzo pomocny okazywał się w tej operacji ciężar zawieszony na łańcuchu. Następnie zamykał się zawór doprowadzający parę, za to otwierał drugi, którym do cylindra dostawała się zimna woda. Para w cylindrze oziębiała się i skraplała na ściankach naczynia. Ponieważ jej objętość była większa od objętości wody, w którą się zmieniała, pod tłokiem wytwarzała się próżnia. Wtedy swoje pięć minut miało poczciwe i każdemu znane ciśnienie atmosferyczne. Naciskało ono z ogromną siłą na tłok od góry, cofając go do pozycji wyjściowej. I wszystko zaczynało się od nowa.

Rewelacją techniczną maszyna Newcomena z pewnością nie była, ale spełniała najważniejsze kryterium — wypompowywała, i to raźnie, wodę z szybów kopalni. Nie miała humorów, zużywała jedynie sporo węgla, a tego akurat w kopalniach nie brakuje.

Z biegiem lat wprowadzano do jej mechanizmu kolejne ulepszenia, lecz z ogromne ilości paliwa, takie zużywała, i tak skazywały ją na pracę jedynie w kopalni. Do czasu jednak. Mroczne wnętrza szybów wydobywczych pomógł jej opuścić pewien wynalazca — najważniejszy aktor tej sztuki...

OJCIEC JAMES WATT

Wiele lat po dokonaniu epokowych ulepszeń, które wprowadziły ludzkość w wiek pary, wynalazca ten przyznał się, że ulepszenie maszyny Newcomena zawdzięcza przypadkowi. Pewnego dnia stary profesor Black, wykładowca szkockiego uniwersytetu Glasgow, zwrócił się z prośbą do pracującego tam w charakterze konsultanta ds. mechaniki Jamesa o pomoc w sprawie zepsutego modelu maszyny parowej. Podczas prac naprawczych Watt zwrócił uwagę na szereg wad konstrukcyjnych sprzętu. Najważniejszą okazał się niedoskonały proces skraplania pary bezpośrednio w cylindrze. Przy wpuszczaniu doń wody wytwarzała się próżnia, jednocześnie ochładzały się jednak ścianki cylindra. Należało je ponownie podgrzać, co powodowało stratę czasu i energii. Watt znalazł sposób na ominięcie tej niedoróbki technicznej — skonstruował urządzenie, w którym para skraplała się poza cylindrem. „Zewnętrzny" proces chłodzenia zapobiegał obniżaniu się temperatury w jego wnętrzu, za jednym zamachem odpadał też proces ponownego ogrzewania schłodzonych ścianek.

To proste, ale bardzo pomysłowe urządzenie zadecydowało o sukcesie konstrukcji Jamesa Watta. Sukces techniczny nie szedł jednak z sukcesem komercyjnym. Mimo wysokiej jakości wykonania maszyny i jej nowatorstwa, sprzedaż bardzo kulała — pierwszy egzemplarz kupiono dopiero po wielu latach promocji. Działo się tak, gdyż większość przemysłowców z przyzwyczajenia wolała stare i kosztowne maszyny Newcomena. Do legendy przeszła opowieść jak jeden z nabywców nie chciał kupić od Watta maszyny parowej twierdząc, że jest... za cicha. Poniekąd miał rację, gdyż głośna praca urządzenia gwarantowała, iż jego ewentualna awaria nie pozostanie niezauważona. Inni klienci po prostu bali się nowinek technicznych.

Nie pomogło nawet przyłączenie się do interesu Watta birmingham-skiego przedsiębiorcy Boultona, który z własnej kiesy wyłożył pieniądze na uruchomienie produkcji i promocję maszyn. Sprzedaż nadal szła słabo. Przyparci do muru Watt i Boulton wpadli na iście szatański pomysł. Postanowili oddawać maszyny własnej konstrukcji darmo. Jakby tego było mało ogłosili, że każdy, kto wymieni starą maszynę Newcomena na produkt spółki Watt & Boulton, dostanie jeszcze pieniądze w twardej angielskiej walucie — funtach szterlingach. Stuknięci goście, prawda?

Niezupełnie. Nabywcy podpisywali umowy, nie zwracając uwagi na niewielkie zdanie, zaczynające się od słowa „tylko". W zamian za wymianę starych maszyn na nowe, spółka Watta & Boultona na prawo „tylko do kwoty stanowiącej jedną trzecią wartości zaoszczędzonego na tej zamianie opału". Właściciele kopalń chętnie przystali na tę propozycję — jedna trzecia wartości zaoszczędzonego opału wydawała się drobnostką. Maszyna parowa Watta zastępowała pracę ośmiu perszeronów, a słowo „tylko" w umowie nie budziło niczyich podejrzeń.

Tu właśnie leżał pies pogrzebany, albo, jak kto woli, pogrzebana maszyna Newcomena i krociowe zyski właścicieli kopalń. Ta drobnostka kosztowała nabywców ogromne pieniądze. Maszyna Watta była niesamowicie oszczędna w porównaniu ze swoją starszą siostrą. Owo „tylko" okazało się tysiącami funtów szterlingów, stałym strumieniem płynących do kasy spółki Watt & Boulton. Ci panowie znali wartość i możliwości swego sprzętu.

Odważni i sprytni przedsiębiorcy nie poprzestali na konstruowaniu maszyn nadających się jedynie do prac w kopalniach — wystąpili też ze śmiałym pomysłem budowy młyna parowego w centrum Londynu. Po trzech latach Młyn Albionu, bo taką nazwą ochrzcili go konstruktorzy, ruszył pełną parą (dosłownie). Pomimo protestów konserwatywnych młynarzy z terenu Wielkiej Brytanii, którzy posunęli się do podpalenia budynku, nic już nie było w stanie zatrzymać ekspansji maszyny parowej. W kolejnych latach można było ją odnaleźć w tartakach, papierniach i na terenie wielu fabryk Europy i świata. Stała się sercem kolei żelaznej, nowego środka światowej lokomocji. Dostała się nawet pod pokłady statków. Po długiej i mozolnej walce, silnik parowy wyparł z mórz i oceanów śmigle, piękne żaglowce. Ludzkość wkroczyła w wiek pary.

Każdego, kto przeczytał ten tekst, chciałbym przestrzec przed mylnym wnioskiem. Maszyna parowa nie jest dziełem jedynie tych trzech odkrywców. To epokowe osiągnięcie techniczne zawdzięcza swój rozwój rzeszom fizyków, mechaników i zwykłych majsterkowiczów, którzy krok po kroku, śrubka po śrubce, udoskonalali wynalazek Herona. Newcomen i Watt są jedynie tymi, którzy najbardziej się na tym polu zasłużyli. Chwała jednak należy się wszystkim.

MORDERCA KLIPRÓW

Dziecko pary i bliźniak żaglowca

Yanoos

O tym, jak powstała maszyna parowa, wiesz już z artykułu Tryckiego. Gdzie ją początkowo stosowano, także się z niego dowiedziałeś. Tak naprawdę jednak, urządzenie to całą swą potęgę pokazało nieco później. Zastosowano je w trzech środkach lokomocji, które, każdy na swój sposób, zmieniły na zawsze świat i naszą cywilizację. Kolej, samochód i parostatek to trójca, która wykorzystując wynalazek silnika parowego pokazała, jak fundamentalną sprawą jest sprawny transport. Teraz opowiem ci o trzecim z rodzeństwa. Dwoje pozostałych zasługuje na osobne opowieści.

Tytuł tego artykułu rodzi dwa pytania — cóż to są klipry i w jaki sposób statek parowy je zamordował? Na początku XIX wieku na morzach zaczynało być spokojnie — świat aż do roku 1914 miał nie zaznać większych wstrząsów polityczno-wojennych, ukrócono piractwo, a żegluga stała się zajęciem spokojnym. Najgroźniejszymi wrogami była więc pogoda i ogromne odległości.

Nic dziwnego, że handel morski rozkwitł na dobre. Wszystkie morza i oceany pruły śmiało różnego rodzaju karawele, brygantyny i fregaty, a na niektórych jednostkach zaczynano już montować silniki parowe. Wtedy pojawiły się klipry. Były to wąskie, śmigłe żaglowce, bijące każdy inny statek szybkością dochodzącą do ponad 22 węzłów (ok. 40 km/h). Nawet dziś to sporo, a wtedy były to morskie odrzutowce. Prędkość uzyskano ulepszając konstrukcję statków i stosując nietypowe, doskonałe ożaglowanie. Mówiło się, że klipry wykorzystują każdy kawałek płótna na pokładzie, łącznie z koszulą kapitana.

Żaglowce te miały jedną, ale poważną wadę — za sprawą wąskiego kadłuba ich ładownie były mało pojemne. Stosowano więc klipry do przewożenia niedużych, cennych ładunków. Na przykład herbaty, albo przypraw z Indii, stąd często nazywano je „herbacianymi". W tej roli sprawdzały się doskonale — były szybkie, dumne i potrafiły z Europy do Australii dopłynąć w trochę ponad 60 dni. W końcu przegrały jednak z parowcami. Jak do tego doszło?

Pierwszym, w miarę udokumentowanym statkiem parowym była dziwaczna łódka, którą uzdolniony technicznie lekarz, Denis Papin, uciekał z rodziną i dobytkiem z Francji. Nie przepadano tam za innowiercami, a on był hugenotem. Był to rok, uwaga, 1707. Nie wiemy, jak wyglądał ten stateczek ani jak skonstruowany był jego napęd — wiemy jedynie, że poruszał go silnik parowy konstrukcji Papina i... że daleko nie dopłynął. W jednej z wiosek, leżącej na kursie wyprawy, przerażeni wizją utraty pracy przewoźnicy promowi doszczętnie zniszczyli siekierami i łomami jedyny egzemplarz pierwszego parostatku. Papinowie ledwo uszli z życiem. Konstruktor umarł w nędzy, nie zostawiając potomnym żadnych planów.

Do czasów Napoleona nad wynalazkiem parowca zapadła cisza, przerywana jedynie bardziej czy mniej fantastycznymi pomysłami. Dopiero wtedy do francuskich generałów zgłosił się pewien Amerykanin, kiepski malarz i świetny

technik, Robert Fulton. Na pierwszy rzut oka sprawiał on wrażenie jednego z bardziej pomylonych wynalazców. Miał on otóż pomysł na parową łódź, tyle, że... podwodną. Wojskowi decydenci zawołali zgodnie: „to barbarzyństwo, atakować nieprzyjaciela spod wody. Jest to sprzeczne z naszym honorem marynarzy". Projekt upadł, zaś flota francuska niedługo potem odniosła sromotną, acz honorową klęskę pod Trafalgarem. Także pokaz w Paryżu pierwszej, już nawodnej łodzi parowej nie wzbudził zachwytu Napoleona. Odpowiedź na prośbę o wparcie projektu skwitował słowem — Odmówić! Uważał podobno, że jedyna użyteczna para to ta, która unosi się spod pokrywki garnka. Byle pachniała smakowicie.

Wyprawa Fultona za ocean nie była jednak zupełnie bezowocna. Poznał bowiem amerykańskiego przemysłowca Livingstone'a, który wniósł do przedsięwzięcia konkretną sumkę i namówił konstruktora do powrotu na łono ojczyzny. Wydawało się że tam, z uwagi na ogromne odległości i bardzo utrudniony transport lądowy, pomysł się przyjmie. Po wielu kłopotach i niepowodzeniach, duet konstruktor-przemysłowiec uruchomił w roku 1807 na rzece Hudson (płynącej przez Nowy Jork) pierwszą wodną linię parową. Obsługiwał ją przerobiony z żaglowca statek „Clermont", napędzany silnikiem znanej ci już firmy Boulton&Watt. Mimo to publika powszechnie nazywała go „Szaleństwem". Niedowiarkowie...

Mimo to, twórcy nie omieszkali swego projektu opatentować, co miało wytrącić broń z ręki nie istniejącej jeszcze konkurencji. Mieli nosa — jako kolejny ryzykant z podobnym pomysłem wystartował, również na wodach Hudson, John Stevens. Gdy okazało się, że nie ma prawa konkurować z Fultonem, postanowił przenieść interes tam, gdzie nie sięga jurysdykcja stanu Nowy Jork: do Filadelfii. By tam dotrzeć, musiał wypłynąć na Atlantyk. Udało się, więc była to pierwsza morska podróż parowca.

Długo trwało, zanim pasażerowie przekonali się do tego dziwacznego, w ich mniemaniu, środka lokomocji. Powszechnie wyśmiewano się z wypływającego bez pasażerów (nie było nikogo chętnego) w pierwszy rejs statku „Clermont". Dopiero na miejscu, w Alabamie, znalazł się pierwszy i jedyny śmiałek. Zapłacił za podróż 10 dolarów, jednak nie raczył się przedstawić. Cóż, brak manier przeszkodził mu w przejściu do historii.

Pierwszy krok został jednak zrobiony. Już wkrótce rzeki Stanów Zjednoczonych zaroiły się od statków parowych poruszanych łopatkowymi, ogromnymi kołami umieszczonymi po bokach lub jednym dużym, z tyłu. Ten dziwny kształt wtopił się w amerykański krajobraz i styl życia. Trudno dziś sobie wyobrazić ówczesną rzekę Missisipi lub Nowy Orlean, ojczyznę jazzu, bez parostatków i pań w szerokich kapeluszach. Z większymi oporami, lecz równie systematycznie, maszyna parowa wkroczyła na pokłady europejskich jednostek. O wzroście ich popularności zdecydowała niezależność parowców od kaprysów wiatru.

Tę nowatorską jak na tamte czasy konstrukcję czekała teraz mordercza bitwa z żaglowcami i marynarską tradycją. Klipry były wtedy (połowa XIX wieku) bardzo popularne i sprawne, opiewano je z poezji, prozie i piosenkach. O służbie na tych jednostkach marzyło każde dziecko, a do tego za żaglowcami stała rzesza kapitanów-tradycjonalistów i towarzystw morskich. Ich dominacja trwałaby pewnie długo, gdyby nie zmieniono konstrukcji parowców.

Użyto, zamiast kół z łopatkami, śruby napędowej. Wymyślono ją równocześnie we Francji, Austrii, Anglii i Ameryce. Najważniejszy był wynalazek Anglika Francisa Smitha. Jego śruba, wprowadzona do użytku w roku 1840, była wielka, a jednak nie chciała wydajnie pracować. Jak to — zastanawiał się — duży może więcej. Myślał tak do momentu, kiedy na podwodnej skale nie odłamał sporego fragmentu śruby. Wtedy to stateczek „Archimedes" ruszył z niespotykaną dotąd prędkością, choć spodziewano się, że w ogóle stanie... Nie pierwsze to jednak w historii odkrycie dokonane dzięki przypadkowi.

Parowce stawały się więc coraz szybsze, a swoje kilka groszy dorzuciły do tego nowoczesne silniki innego angielskiego konstruktora, Johna Eldera. Dotychczas para uchodząca z cylindra była marnotrawiona. Elder umieścił więc nad jednym silnikiem parowym drugi, mniejszy, wykorzystujący pozostałości z pierwszego. Konstrukcja ta była znacznie oszczędniejsza i wydajniejsza, więc zwalniało się miejsce w ładowni zajmowane przez opał. Klipry nadal jednak były szybsze.

Jednym z ostatnich gwoździ do trumny żaglowców było zakończenie w roku 1869 prac nad Kanałem Sueskim, łączącym nie tylko morze Śródziemne z Czerwonym, lecz także Europę z Indiami. Zamiast kilku tysięcy mil morskich wzdłuż wybrzeży Afryki, wystarczyło teraz przepłynąć 160 kilometrów kanałem. Niestety, drogę tę potrafiły pokonać tylko parostatki. Klipry musiały być holowane, co zupełnie się nie opłacało. Pływały więc nadal dookoła...

Handlową flotę żaglową ostatecznie dobili dwaj Karolowie — Szwed Carl de Laval i Anglik Charles Parsons. Nie współpracując ze sobą, równocześnie wynaleźli wydajną turbinę parową. Jak to działa? Jest to wirnik z łopatkami, osadzony na wale napędowym. Para uderza bezpośrednio w łopatki, powodując obrót turbiny i połączonej z nią śruby.

Klipom zabrakło już argumentów. Żaglowce te, mimo swej szybkości, były niepunktualne. Gdy sprzyjała im pogoda, potrafiły

prześcignąć najszybsze parowce. Gdy panowała cisza morska, opóźniały się beznadziejnie. Statki parowe, wolniej, lecz nieustępliwie parły do przodu, niezależne od humorów Posejdona. Dawały pewny zysk, a to w handlu najważniejsze. Praktycznie cała żegluga handlowa przestawiła się na ten napęd, a używany jest on gdzieniegdzie nawet dziś. Oczywiście, silniki parowe niewiele już mają wspólnego z konstrukcją firmy Boulton&Watt, są znacznie nowocześniejsze i wydajniejsze.

Piękne statki żaglowe przestały parać się pracą, zaczęły zaś służyć żeglarzom z zamiłowania i jako jednostki szkoleniowe. Rzadko używa się ich w handlu, chyba że mówimy o azjatyckich dżonkach. Na szeroką skalę używa się oczywiście silników spalinowych, ale to konstrukcje parowe rozwinęły handel morski na niespotykaną wcześniej skalę. Ożywiły transport i całą światową gospodarkę, przecierając szlaki dla swych ropnych następców.

Może to i dobrze, że zniszczono stateczek Papina? W ten sposób zyskaliśmy sto lat bez zatruwających morza supertankowców...

Rusza nasza *Łącznica!*

Jeśli pragniesz nawiązać kontakt e-mailowy z Tobie podobnymi czytelnikami Resetu, zgłoś akces, wysyłając elektroniczny list na adres

redakcja@reset.com.pl

Twój adres e-mail zostanie umieszczony na naszej stronie internetowej

www.reset.com.pl

PS. Pogoda jest piękna, codziennie kąpiemy się w szampanie.
Reset_Akcja